LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

FASCÍCULO QUE ENSEÑA LAS TÉCNICAS DEL DIBUJO.

VANGUARDIA EDITORES

NÚMERO 11

$10.00 MÉX.

$2.50 DLLS

APRENDE A
DIBUJAR
SAMURAIS

CON
+ CLASES

TE DECIMOS
COMO ELABORAR
UN GUION

AHORA CON 40 PAGINAS

erik.eds@gmail.com

HENTAI MEXICO

Sí sabes lo que significa esta palabra busca nuestra nueva publicación en puestos de revistas

HENTAI MEXICO

EXXXtrictamente para mayores de edad Y PERSONAS CON AMPLIO CRITERIO

¡PIDELA YA!

EDITORIAL

Amigos de DibujArte , Mil gracias por su apoyo a nuestras reediciones, les recuerdo que estas vienen totalmente modificadas y contienen nuevas clases de dibujo, además de las que ya tenían; también encontrarán nuevos y divertidos artículos, de hecho es casi una nueva publicación, sólo que seguimos el mismo temario, para que ustedes aprendan nuevas maneras de hacer las cosas, por lo cual las ediciones especiales de DibujArte contienen el doble de clases que un número normal.

YA TENEMOS SUBCRIPCIONES, por fin llegan a DibujArte las tan esperadas subscripciones y la venta individual de números atrasados.(para mayor información, ver página 40)

P.D.:
No olviden regalar un DibujArte kids* a un niño, para que él pueda conocer las diferentes técnicas del dibujo.

*DibujArte kids : publicación independiente que encontrarán cada mes en puestos de revistas. Esta revista es diseñada especialmente para niños .

Sin más por el momento se despide
Juan Antonio Flores V

Editor en Jefe.
Jfv38@hotmail.com

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Director General

Carlos Carbajal
Director de Arte

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Juan Carlos Hernández
Clases de Dibujo

Historieta
"Academia Stellar"

Guión
Ignacio Loranca
Dibujo
Juan Carlos Hernández

Portada
Carlos Carbajal

Colaboradores:

Laura Michel
Aurea D. Freniere
Rodrigo Alvarez
David Alexanderson

CONTENIDO

Las tres r's (2a. parte) ...2
Clases de dibujo (Los Samurai) ...4
Academia Stellar (4a. parte) ...28

DE UTILIDAD

El Romanticismo ...36
La Fundación del Fenómeno Cómic ...38

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 11. Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.
DIBUJARTE Diciembre de 2002 Publicada Mensualmente, por JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V Pre-Prensa EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en DEBARI SERVICIO EN IMPRESION S.A. DE C.V. Tel. 85069158 .D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 15273 20/Oct/2000 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO En Trámite Impresa en Mexico
Copyright © 2000.

Las Tres R's

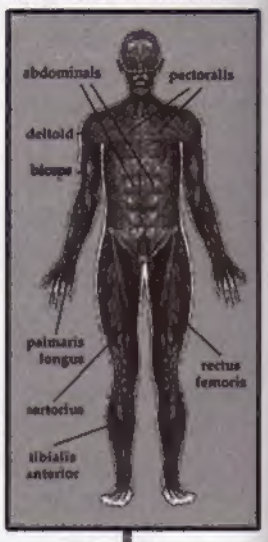
SEGUNDA PARTE

Por: Laura Michel.

Bien, aquí estamos de vuelta, y muy a tiempo para hablar sobre la primera de las tres erres: **redacción**.
Recordarán que en la columna pasada tratábamos de la importancia del lenguaje, y proponíamos un ejercicio llamado "Que todo suene bien". ¿Tuvieron un tiempo que dedicarle? Si es así, perfecto. Si no, nunca es tarde. El objetivo de este ejercicio era simplemente acostumbrarnos a utilizar el lenguaje por sí mismo, no como vehículo de ideas e imágenes, y concentrarnos principalmente en el sonido.

Lo que haremos hoy será pasar a la *fase dos*, es decir, lo que está más allá del sonido. La redacción es como los cimientos de todo lo demás: si falla, todo se irá abajo. Aunque muchos escritores jóvenes y "modernos" se empeñen en decir lo contrario. En la redacción se encuentra lo más importante de nuestro trabajo: **la claridad para comunicar nuestras ideas, la buena impresión que causaremos, los efectos artísticos que queramos poner en él**. Si la manejamos bien tenemos ya resuelto el setenta por ciento de los problemas del escritor. La redacción es algo que se supone hemos estado aprendiendo desde la escuela primaria: es expresarnos por escrito. Para eso servían las composiciones y reportes con los que nos torturaban los maestros, y los ejercicios de hacer párrafos tras una lectura, que hacíamos de chicos en los libros gratuitos de la Secretaría de Educación Pública de México.
Por desgracia, en la actualidad la gente de la SEP ya se cansó de enseñar a redactar, y se conforman con la peregrina idea de que la comunicación escrita ya no es tan necesaria en nuestro mundo (*un verdadero sacrilegio sobre todo en los tiempos del internet, en los que escribir cartas ha vuelto a ponerse de moda*), y que la lengua escrita se aprende a través de la hablada. Patrañas.

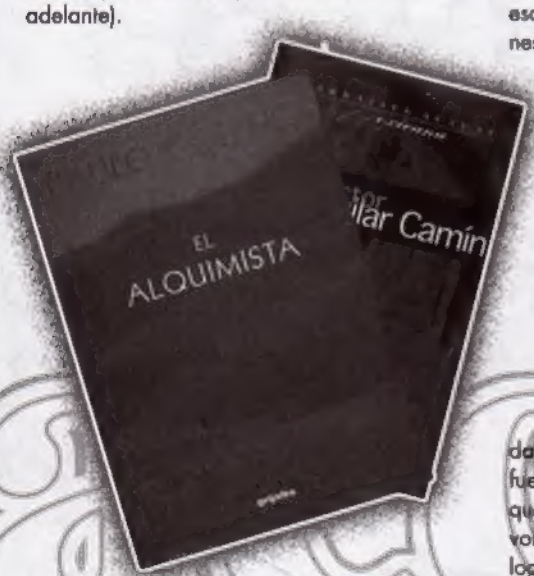
Para rematar, por lo general los educadores, antiguos y modernos, nunca tomaron en cuenta que existe una forma extremadamente fácil y divertida de aprender redacción: **la lectura**.
Pues sí. Una persona que haya sido desde la infancia un lector voraz, vicioso y observador, con seguridad tendrá una redacción impecable. Y un lector consuetudinario no tardará mucho en adquirir la clase de sensibilidad propia del buen redactor. El tipo de lectura no importa mucho, aunque sería altamente recomendable que no se tratara de revistas Eres o novelas de Corín Tellado (nada más porque, si vamos a invertir tiempo leyendo, no estaría mal que, además de la lectura misma, consiguiéramos algún pequeño beneficio extra, tal vez **enriquecer el vocabulario y la mente** o algo así).



La recomendación es que se lea de todo un poquito (sin olvidarse de que nadie tiene la obligación de terminar un libro insufrible), y que, para afinar detalles, se reserven todas las ganas para el tipo de literatura que uno desea escribir: por lo tanto, si uno quiere escribir ciencia ficción, hay que leer ciencia ficción; si uno quiere hacer novela histórica, a leer novela histórica, y así sucesivamente, acompañándose, claro está, de otras lecturas que puedan resultar útiles para lo que se planea.
Por citar un ejemplo, el futuro autor de fantasía puede sacar mucho de las viejas sagas y novelas de aventuras, pero puede que no aproveche tanto un tratado de física, que el futuro autor de ciencia ficción dura va a encontrar útil. Y a este autor, a su vez, quién sabe para qué le pueden servir las revistas de chismes o política. ¿Quién sabe? Quién sabe, sí, porque muchas veces el material de inspiración puede extraerse de las fuentes más inverosímiles.

Una composición de *Chopin* salió de contemplar al perro de George Sand cuando se estaba mordiendo la cola (el perro, claro). Y un cuento de una servidora de ustedes, por cierto, tuvo su origen en la nota roja de un periódico farandulero. Efectivamente, quién sabe... Muchas veces conocerán a personas que, aunque pretendan dedicarse a escribir, jamás se molesten en tomar un libro, ya sea por

gusto o al menos por disciplina. Si bien hay casos excepcionales en los que un mal lector sea un buen escritor, no es éste un modelo que nos convenga imitar. Leer acarrea muchos beneficios: **despierta el intelecto, proporciona palabras nuevas**... y, lo mejor de todo, **nos evita el quemón de emplear ideas que ya se hayan utilizado antes**. Pero antes que nada, leer debe ser un gusto, y eso no hay que olvidarlo. No es verdad que una persona necesita leer un libro determinado si desea escribir. Por lo general en la bibliografía más útil que uno puede conseguir se compone de los libros de nuestra elección y agrado (aunque hay excelentes tratados sobre la escritura, pero de ellos ya hablaremos más adelante).



En conclusión: no hay que dejar por alto nada, hasta donde sea posible y soportable. Así que nuestra tarea, por esta ocasión, será acostumbrarnos a la lectura, y eso más que un ejercicio será el principio de un hábito.
Por supuesto, no vamos a quedarnos sin escribir un poco. Así que tomen lápiz o pluma y papel, y comencemos...

Ejercicio# 2:
Ya que hemos trabajado un poco con el sonido, vamos a acomodarle palabras a las ideas. Por lo pronto practiquemos este ejercicio, adaptado del libro *Steering the Craft*, de Ursula LeGuin.

Primera parte: Imaginen una escena completamente quieta. Puede ser un paisaje en el campo, un edificio antiguo, una mesa puesta. Cualquier cosa, siempre y cuando no haya en ella el menor movimiento. Concéntrense muy bien en ella, y una vez la tengan clara en la mente descríbanla en un párrafo no mayor de quince renglones.

Segunda parte: Ahora, piensen en una escena de movimiento lento. Piensen, por ejemplo, en una gata mientras lava a sus gatitos, en un caracol que se desplaza por una hoja o rama, en una persona que juguetea con las plantas mientras está sentada en un parque. A continuación, escríbanla, nuevamente en quince renglones o menos.

Tercera parte: Esta vez, imaginen una escena de mucha acción. Puede ser, por ejemplo, un agolpamiento de gente en una tienda de ropa (en oferta), un día de compras en un tianguis, la carrera de una manada de animales salvajes tras su presa, o de un incendio que muchos bomberos tratan de apagar. Nuevamente, pásenlo al papel, sin olvidarse, por supuesto, del límite de quince líneas. No hay que olvidarse de que, antes de redactar cada párrafo, hay que concentrarse tan fuertemente como podamos en la imagen que queramos pasar al papel. Y, por favor, por esta vez no escriban ningún diálogo. Muy bien.

Una vez que hayamos terminado nuestros tres párrafos, vamos a revisarlos. **¿Lo que hemos escrito se parece a lo que habíamos imaginado?** Hay que ser terriblemente sinceros. **¿Nos satisfacen nuestros textos? ¿Pueden reflejar exactamente lo que pensamos?** Si es necesario, corríjan su trabajo, aunque por ahora no añadan más de una palabra o dos, cuando sea necesario (quince renglones y nada más, recuerden). Si lo desean, muéstrenle sus párrafos a alguien a quien le tengan mucha confianza. Y pregúntenle qué es lo que su escritura despierta en su imaginación. **¿Su amigo imaginó lo mismo que ustedes? ¿Hubo alguna discrepancia, y en todo caso, dónde?** No se preocupen demasiado si sus resultados no han sido satisfactorios aún. La redacción, recuérdenlo, requiere de práctica.

Repitan este ejercicio cuanto quieran, pero sin exagerar; no siempre tendremos que sujetarnos a límites ni olvidarnos de los diálogos. Y, para facilitar las cosas, aquí hay una variante: elijan algún sitio donde puedan estar sentados y cómodos, y de preferencia donde ocurran cosas (como un café, un patio escolar o un cruce de calle) e intenten, con su cuaderno de batalla, reproducir en palabras lo que suceda ante sus ojos, tanto como puedan.

¡Nos vemos en el próximo número!

Bienvenidos una vez mas a las clases de dibujo, en esta ocasión tenemos el honor de estudiar a los guerreros del antiguo Japón:

LOS SAMURAI

Estos guerreros jugaron un papel muy importante en la formación del Imperio-Estado y en el florecimiento de muchas artes.

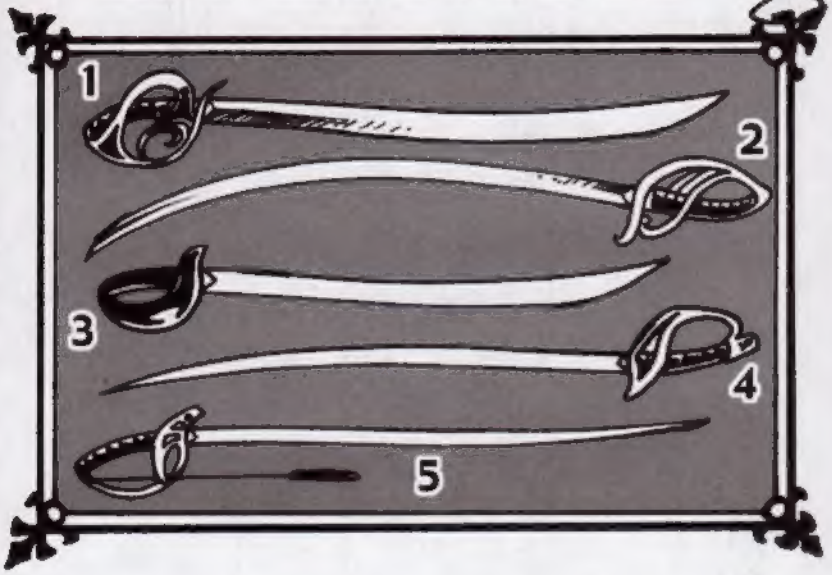
LOS SAMURAI eran para Japón, lo que para europa los Caballeros Andantes: guerreros de vida honorable consagrados al servicio de señores feudales y de causas justas.

Eran maestros en el arte de la guerra y en muchos otros, es decir, tenian una gran educación y por ende, gran sensibilidad artística, por lo que no debe sorprendernos encontrar algunos Samurai poetas a lo largo de la historia.

Entre las artes de combate que dominaban estos guerreros, se encuentra el KENDO, una disciplina llena de elegancia y armonía, casi como la esgrima en Europa.

Comencemos ahora por estudiar

LA ESPADA

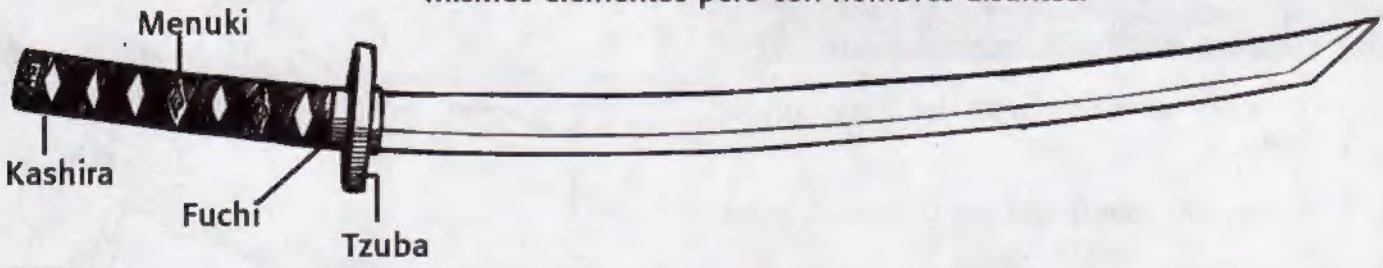


Es indispensable conocer esta arma para aprender a dibujarla, así que documéntate en los distintos tipos de sables y espadas...

1—DE GRANADERO (S. XVIII)
2—DE LANCERO (1814)
3—DE ABORDAJE (1815)
4—DE CABALLERÍA (1882)
5—DE INFANTERÍA (1882)

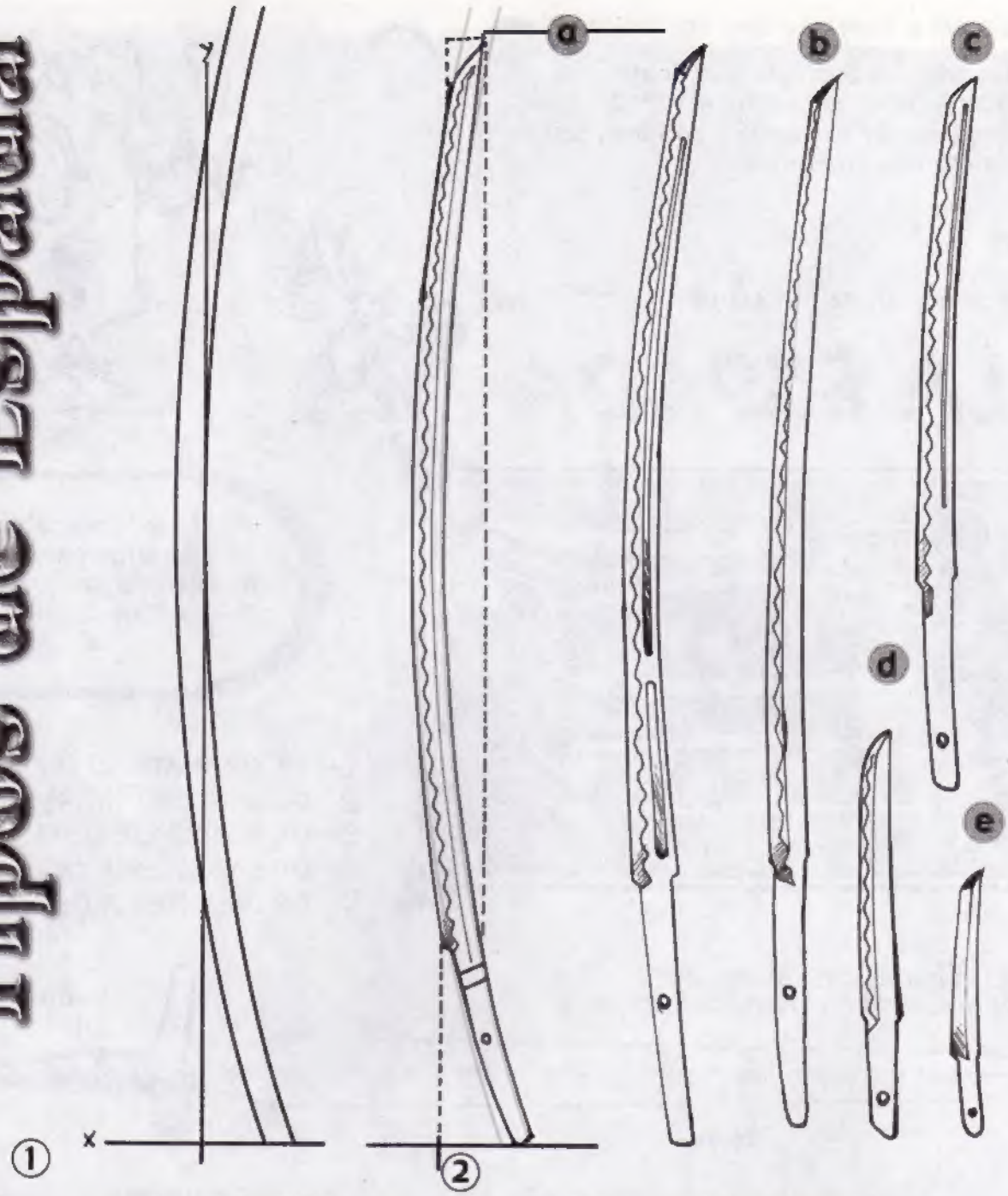
Checa las partes básicas de una espada y aprende a identificarlas.

En la espada japonesa "**KATANA**", encontramos los mismos elementos pero con nombres distintos.



LA ESPADA JAPONESA, CUALQUIERA QUE SEA, SE EXHIBE ENVAINADA, LA HOJA SE MUESTRA SÓLO EN COMBATE.

Tipos de Espada

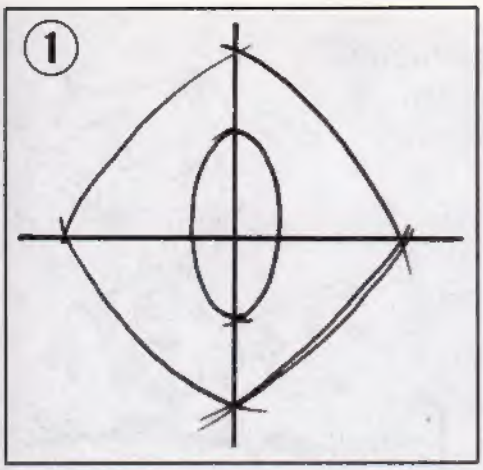


La más larga y curveada es la **tachi (a)**, que se usaba en batalla campal; la **Katana (b)**, usada en enfrentamientos; la **wakizashi (c)** usada como espada extra en un enfrentamiento; la **tanto (d)** y la **aikuchi (e)**, usadas como dagas en suicidios y exilios.

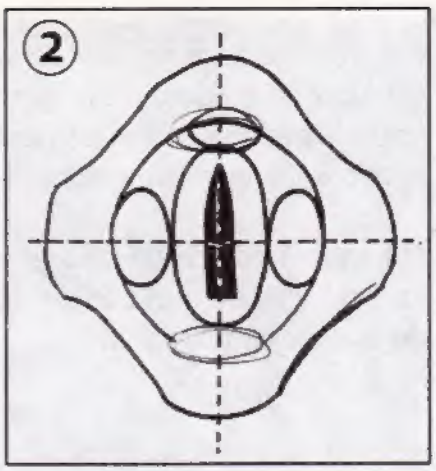
La construcción de una espada es una labor artística compleja, pero para dibujarla basta...

1 Trazar sobre nuestros ejes x,y dos líneas curvas paralelas y...

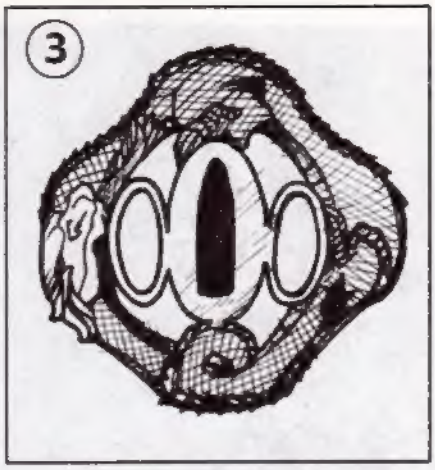
2 Definirlas con otras líneas que ubiquen ángulos y filos.



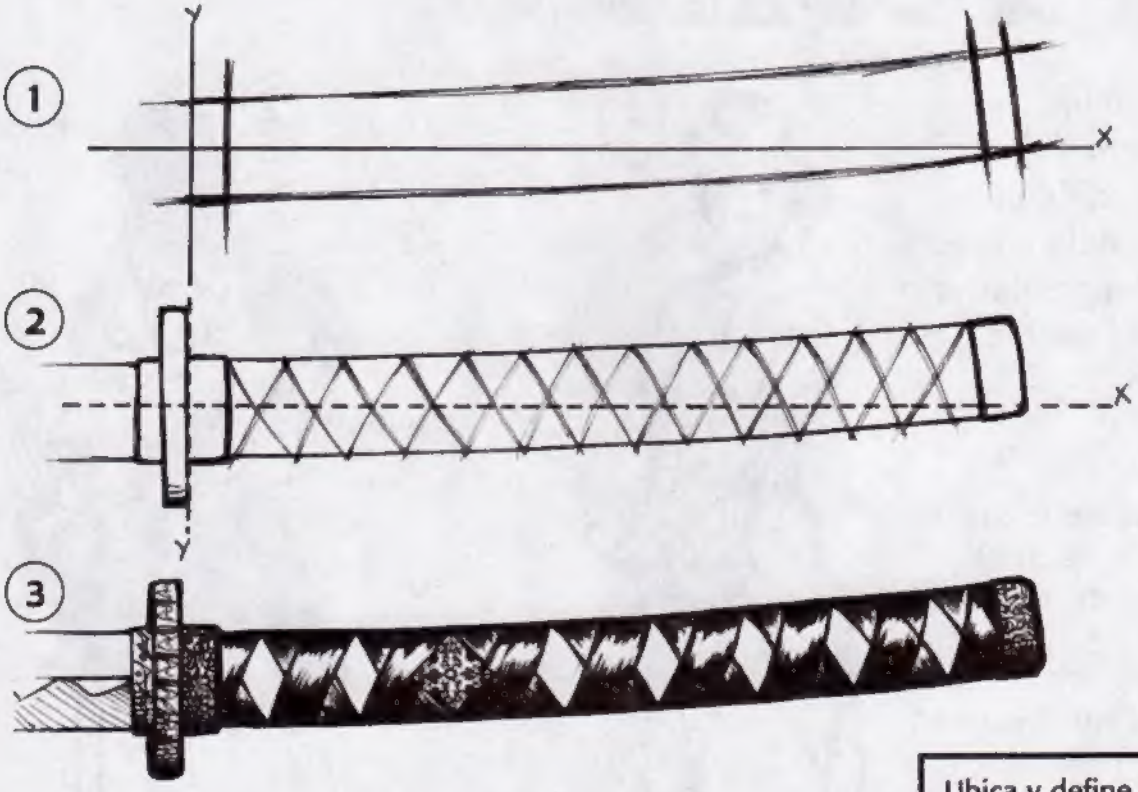
(1).- Para dibujar el **TZUBA** o **guardamanos**, traza sobre los ejes x,y un óvalo vertical y un rombo fuera de éste.



(2).- Traza dos óvalos más a los lados del 1°. Marca la ranura donde se sujeta la hoja.

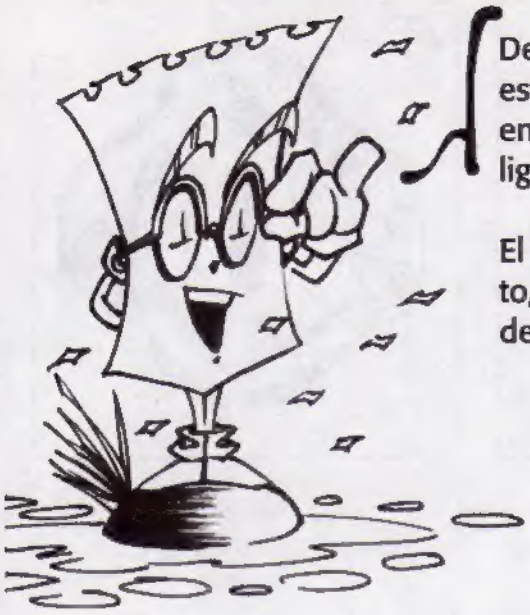


(3).- Estiliza con elementos orientales.



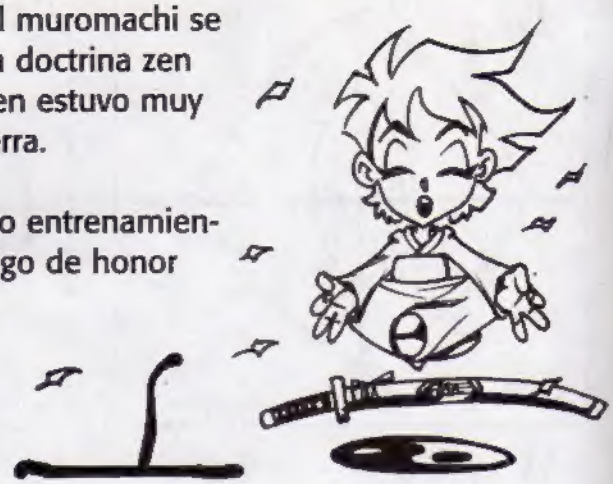
(1) Para dibujar la empuñadura, traza sobre los ejes x,y dos líneas paralelas e inclinadas con respecto al eje y, segmenta sus extremos.
(2) Ubica sobre x el guardamanos y el guardahoja, a tu derecha ubica el fuchi. Traza líneas cruzadas y ubica los rombos resultantes; en el último segmento traza el kashira.
(3) Por último define y estiliza con pequeños brillos las piezas metálicas y sombras en el cuero.

Ubica y define también, en dos de los rombos resultantes los menuki, los broches metálicos que trenzan y aseguran el cuero.



Del periodo kamukura al muromachi se estimuló el estudio de la doctrina zen entre los samurai, y el zen estuvo muy ligado a las artes de guerra.

El kendo significa no sólo entrenamiento, sino vivir bajo el código de honor de la élite samurai.



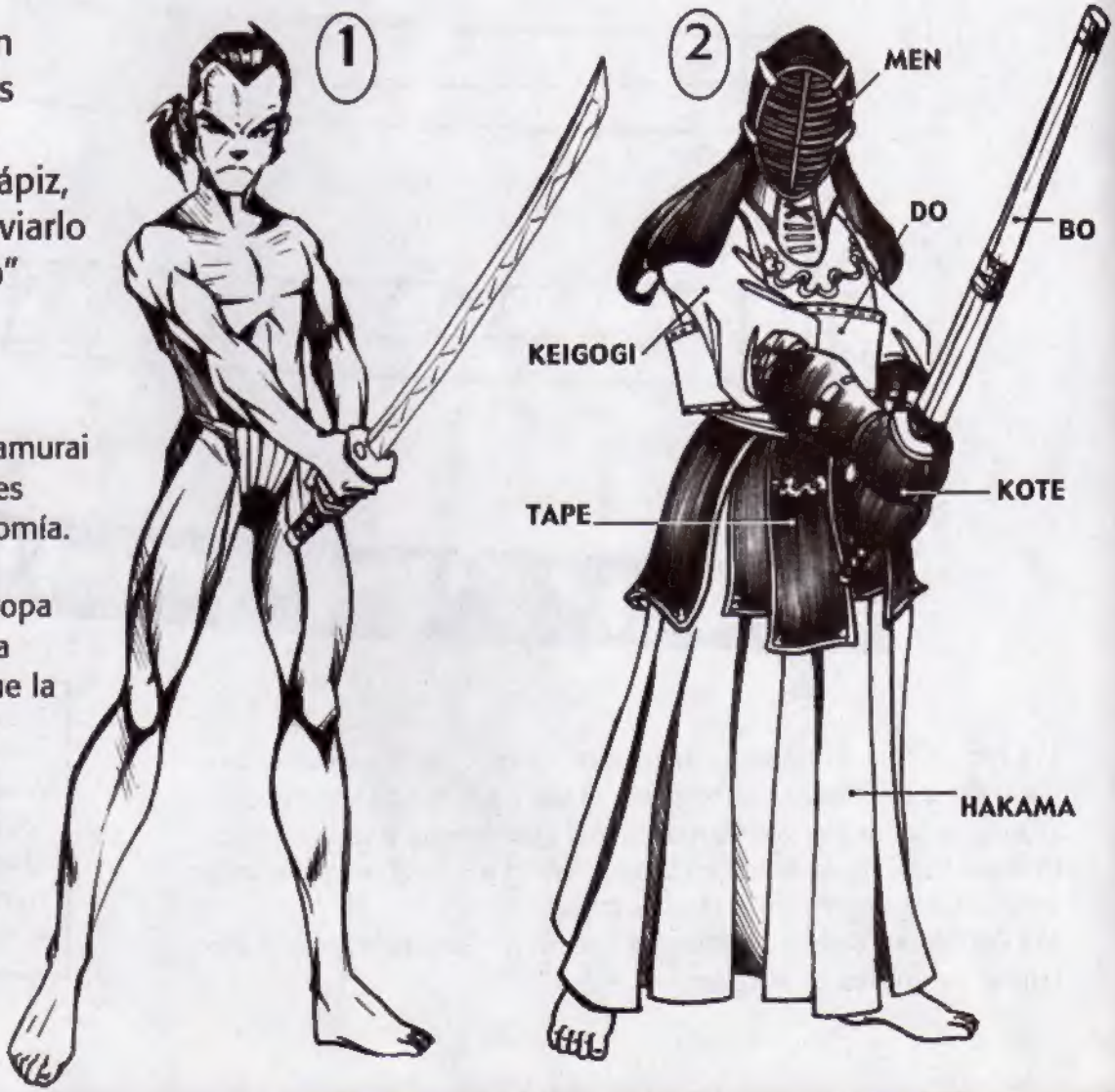
En el kendo, la meta es el principio, y la gran virtud es la simplicidad.

El Kendo

Para dibujar un **Samurai** debes comenzar con un modelo a lápiz, para luego ataviarlo con el "equipo" kendo.

(1) Construye tu samurai a partir de las clases anteriores de anatomía.

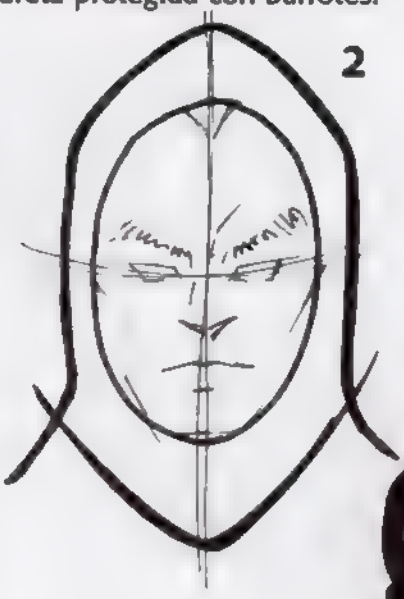
(2) Vístelo con la ropa kendo... Pero checa todas las partes que la conforman.



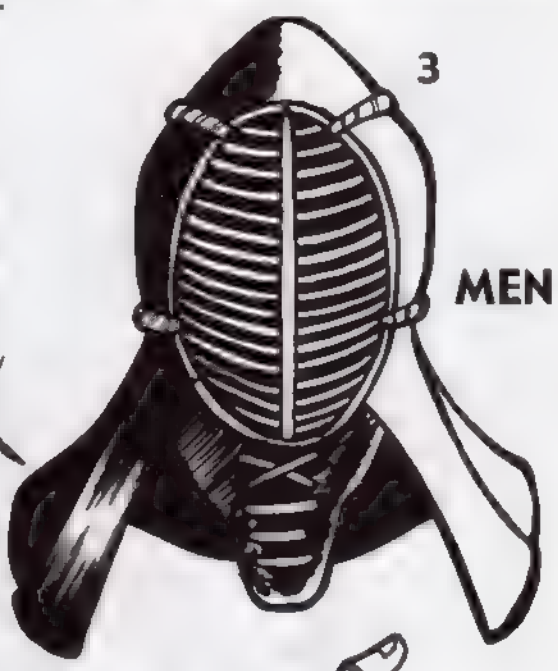
Men

(1) Construye un rostro.

(2) Marca sobre éste un óvalo vertical al centro que definirá la careta protegida con barrotes.



(3) Define y estiliza. Costuras, cordones y barrotes son imprescindibles.

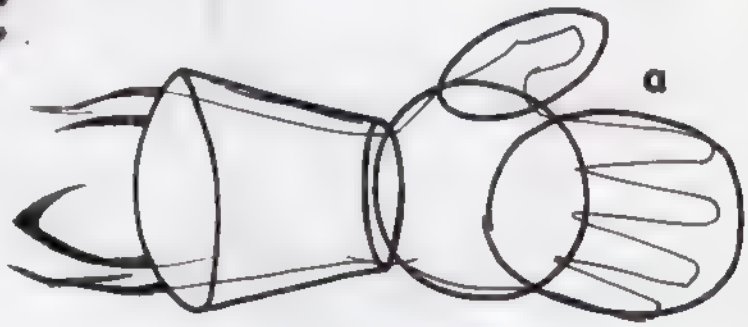


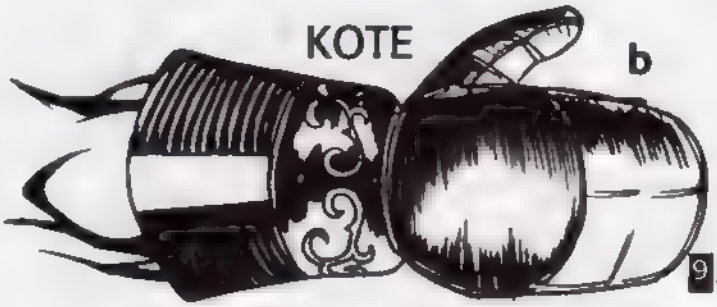
El Kote

La versión actual del kote es un guante sin dedos que protege la mano y el brazo, pero antiguamente era un conjunto de cuero curtido o metal, que se aseguraba con cordones en los dedos.

(a) Primero sobre la mano traza un círculo, sobre éste, un óvalo y sobre el pulgar otro más pequeño. Define la protección del antebrazo.

(b) Estiliza y define costuras, pliegues o en este caso, decoraciones.





Do

El do, peto, protege las partes vitales del cuerpo.

(1) Marca estas líneas para ubicar el contorno del do sobre un cuerpo ya trazado.

(2) Define las líneas del do sobre los hombros y estiliza los detalles.

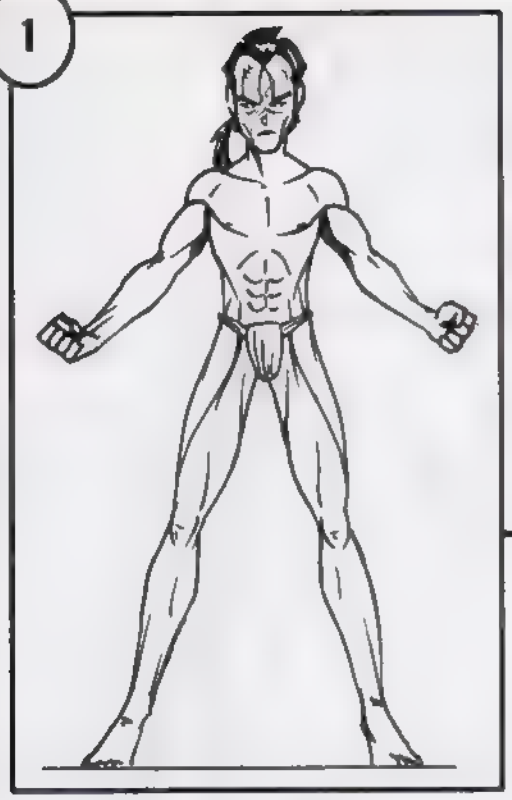
(3) El tape, es un faldón que protege las partes nobles, defínelo con líneas rectas a partir del cinturón.

En la antigüedad, el **do** y el **tape** eran placas de hierro entrelazadas.

Define los detalles decorativos con líneas curvas, a manera de ondas.

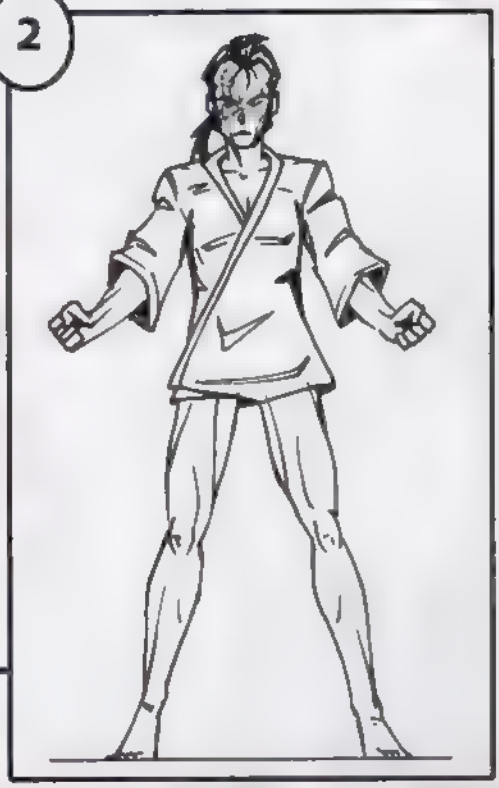
Samurái

1



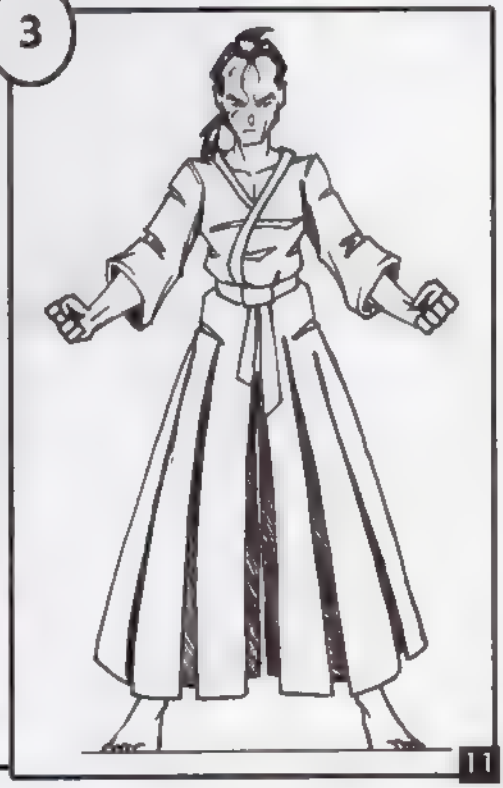
(1) Ahora, para vestir a nuestro samurai comienza trazando a tu personaje.

2



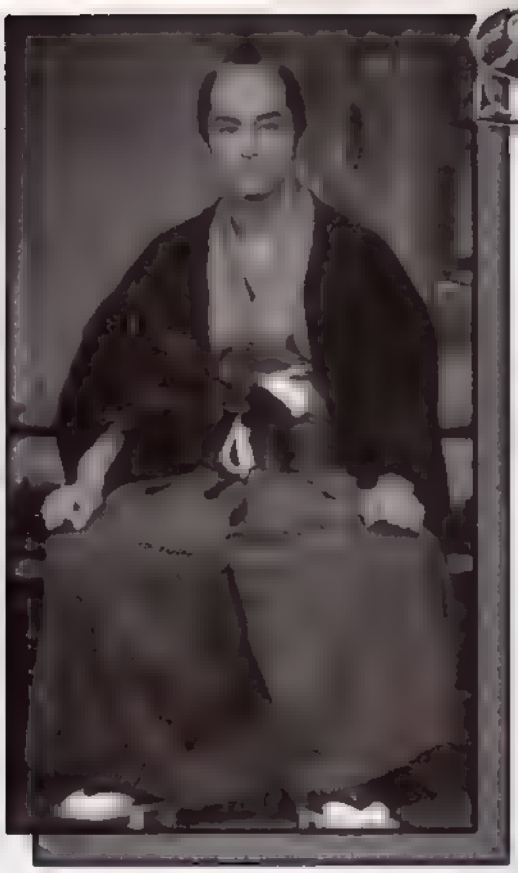
(2) Coloca el **keigogi** que es una camisa sin botones y de mangas amplias. Se cruza sobre el pecho, siempre de la forma que se muestra.

3

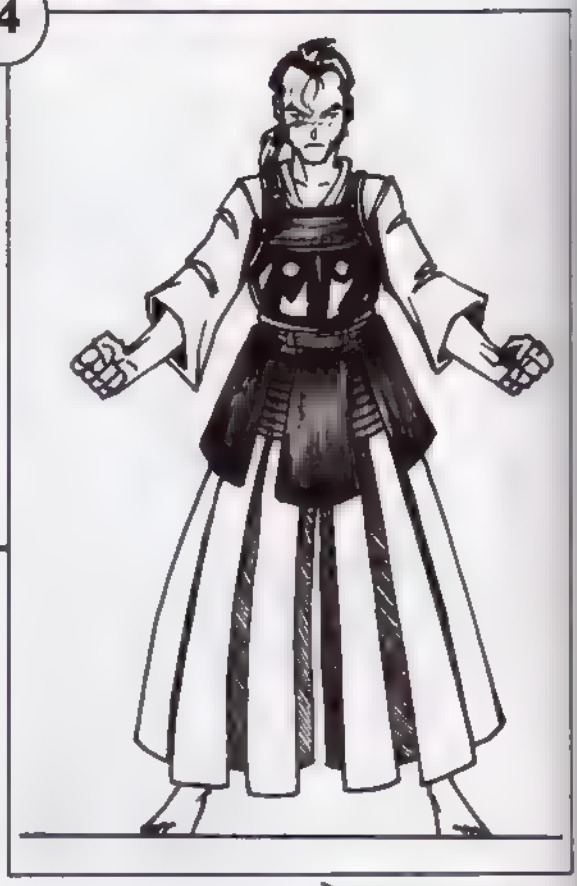


(3) Partiendo de la cintura, traza el hakama, un pantalón amplio, en ocasiones tableado, no olvides colocar el cinturón para ajustarlo a la cintura.

Samurai



4



(4) Colocaremos ahora sobre sus ropas el **do** y el **tape**, antes explicados.

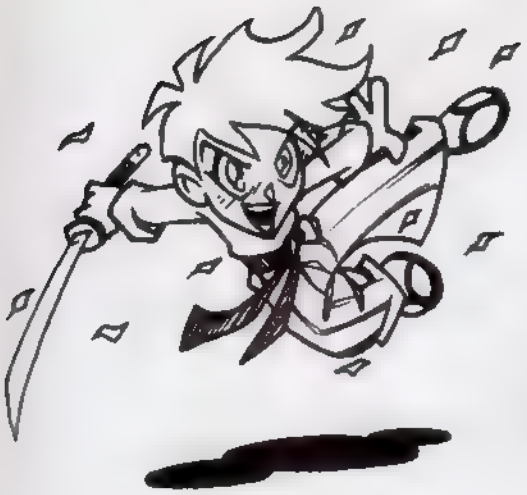
(5) Coloca ahora el **men** sobre la cabeza y los **kotes** protegiendo sus manos y antebrazos.

5

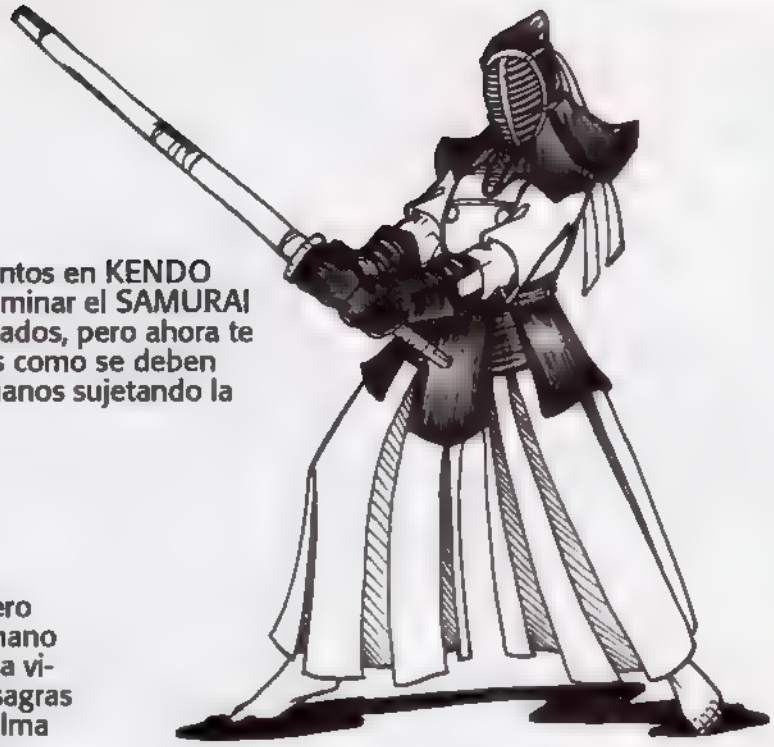
Practica una y otra vez hasta que comprendas la ubicación de la ropa y accesorios sobre el cuerpo.

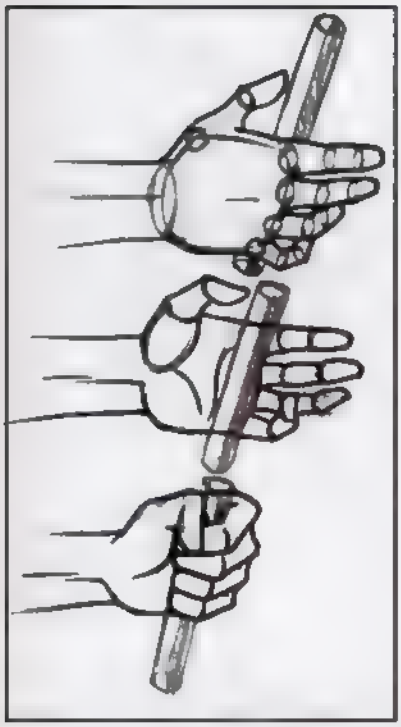
6

(6) Checa que el **Men** descanse sobre los hombros, también protege la nuca.



Los movimientos en KENDO que debe dominar el SAMURAI son muy variados, pero ahora te mostraremos como se deben dibujar las manos sujetando la espada.



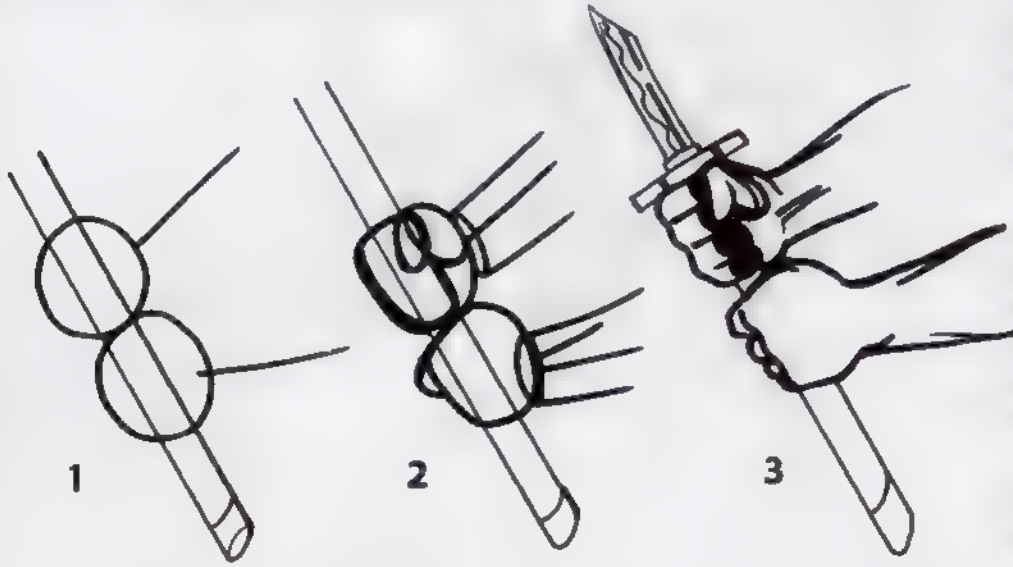


A) Practica primero construyedo la mano derecha, recuerda visualizarla con bisagras y coloca en la palma un cilindro largo.

B) Ahora voltea la mano y observa cómo se ve con el cilindro que simula la empuñadura de cualquier espada.

C) Cierra la mano, dibuja los dedos alrededor del cilindro, envolviendolo, observa tu propia mano.

Ahora para dibujar las dos manos sujetando la espada basta con...



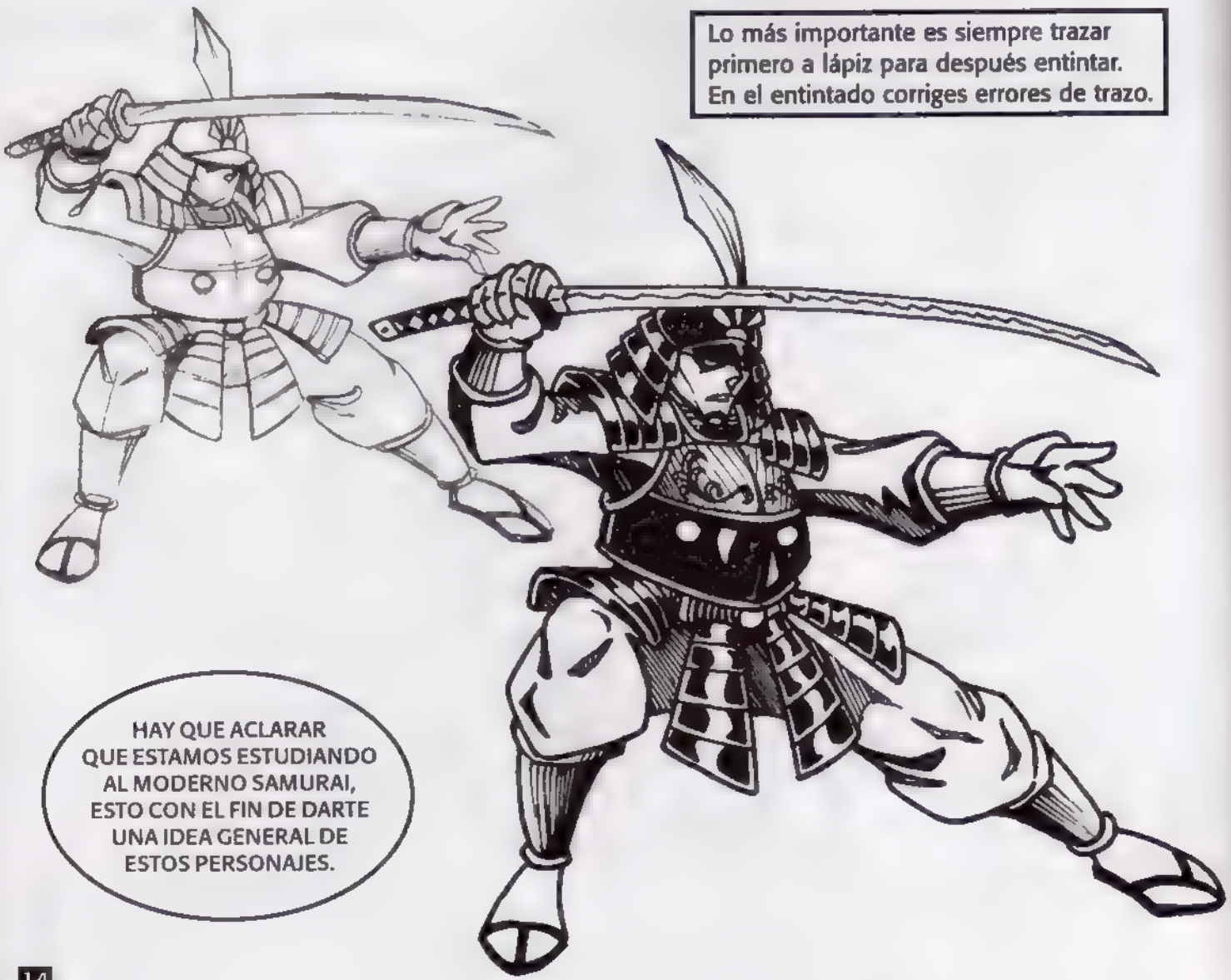
(1) Dibuja el cilindro para marcar la empuñadura, sobre este traza dos círculos juntos.

(2) Con óvalos define el pulgar en la mano derecha (la de arriba) al igual que las muñecas y los antebrazos.

(3) Estiliza detalles: músculos, sombras, etc.

Para dibujar tan míticos personajes utilizaremos lápices y tintas. En estas últimas puedes emplear el manguillo y pinceles o estilógrafos desechables.

Lo más importante es siempre trazar primero a lápiz para después entintar. En el entintado corriges errores de trazo.



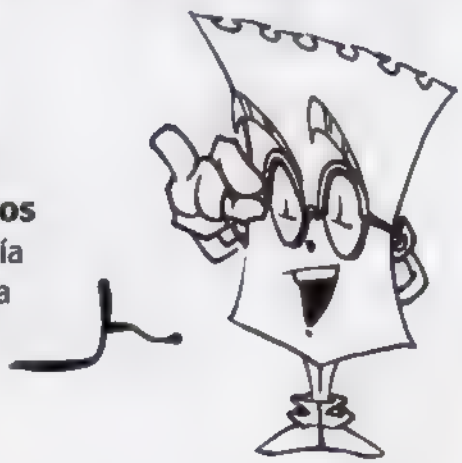
HAY QUE ACLARAR QUE ESTAMOS ESTUDIANDO AL MODERNO SAMURAI, ESTO CON EL FIN DE DARTE UNA IDEA GENERAL DE ESTOS PERSONAJES.

Trata de realizar una ilustración de tu samurai como ésta. Usa los conocimientos que has aprendido en las clases anteriores y las de éste número.

Los Antiguos
SAMURAI

Eran grandes caballeros, por lo que su vestimenta debía reflejar el orgullo y honor que los caracterizaba, el famoso **KIMONO** sirvió para exaltar dichas cualidades. El Kimono surge en el antiguo Japón como una influencia China de la dinastía HAN.

Cada Era del antiguo japón tenía una moda en **kimonos** distinta, por lo que resultaría difícil y tardado checar cada una de estas...

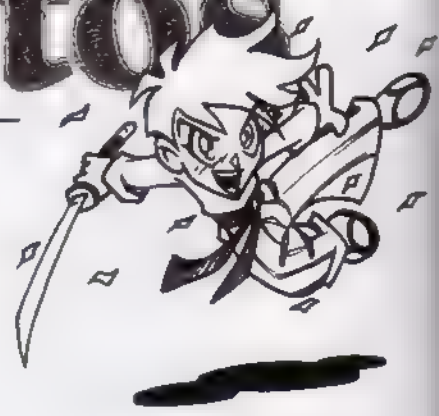


Para vestir a nuestro samurai del periodo **Momoyama**, basta montar sobre el **Keigogi** una especie de chaleco largo adornado sutilmente. En este periodo es cuando surge la popular historia de **Ronin Genji**

Observa cómo el kimono se basa en el keigogi y el hakama del kendo.

Nota: un **ronin**, es un guerrero sin dueño que vaga por el mundo en busca de aventuras, o de paz.

Movimientos

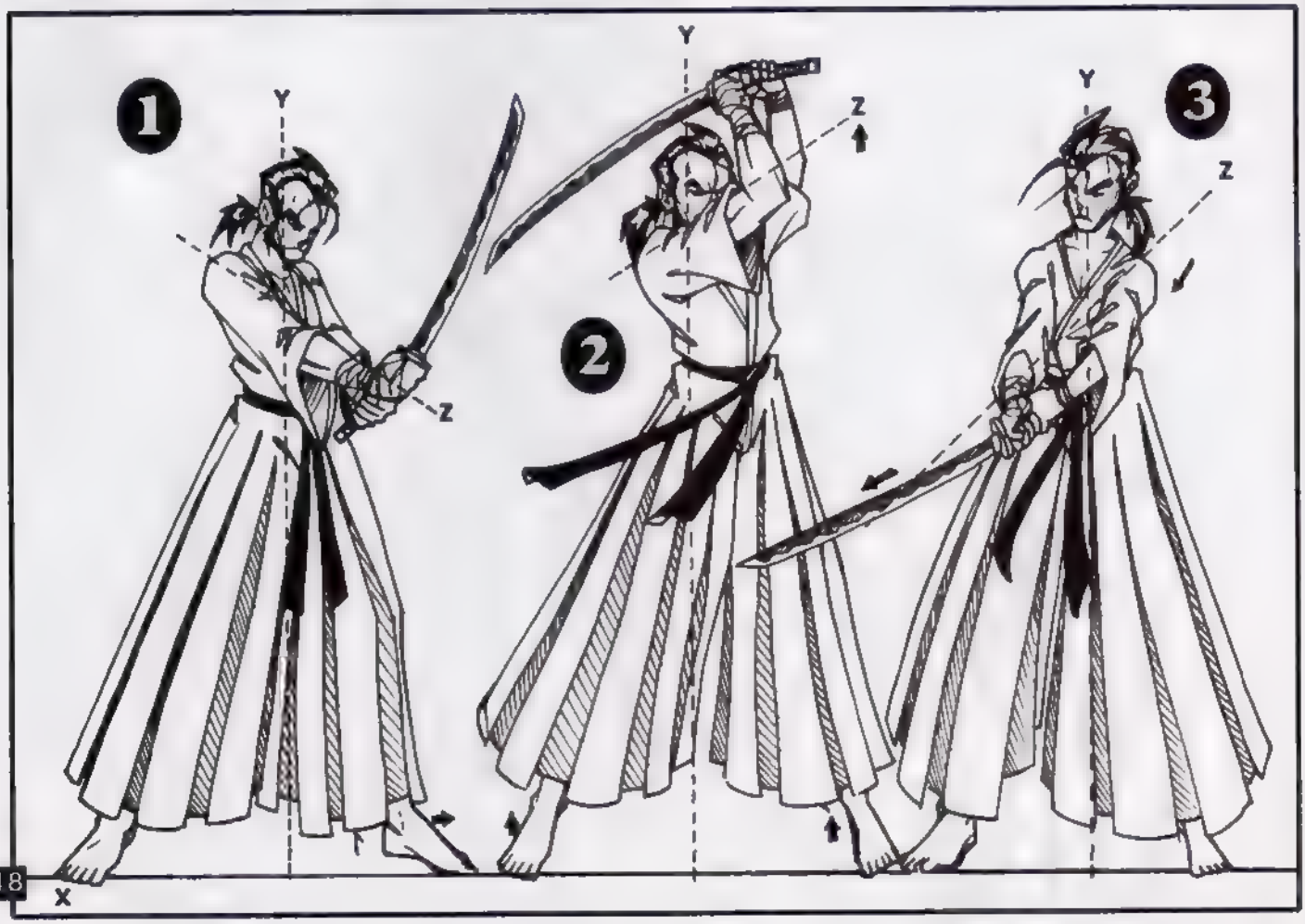


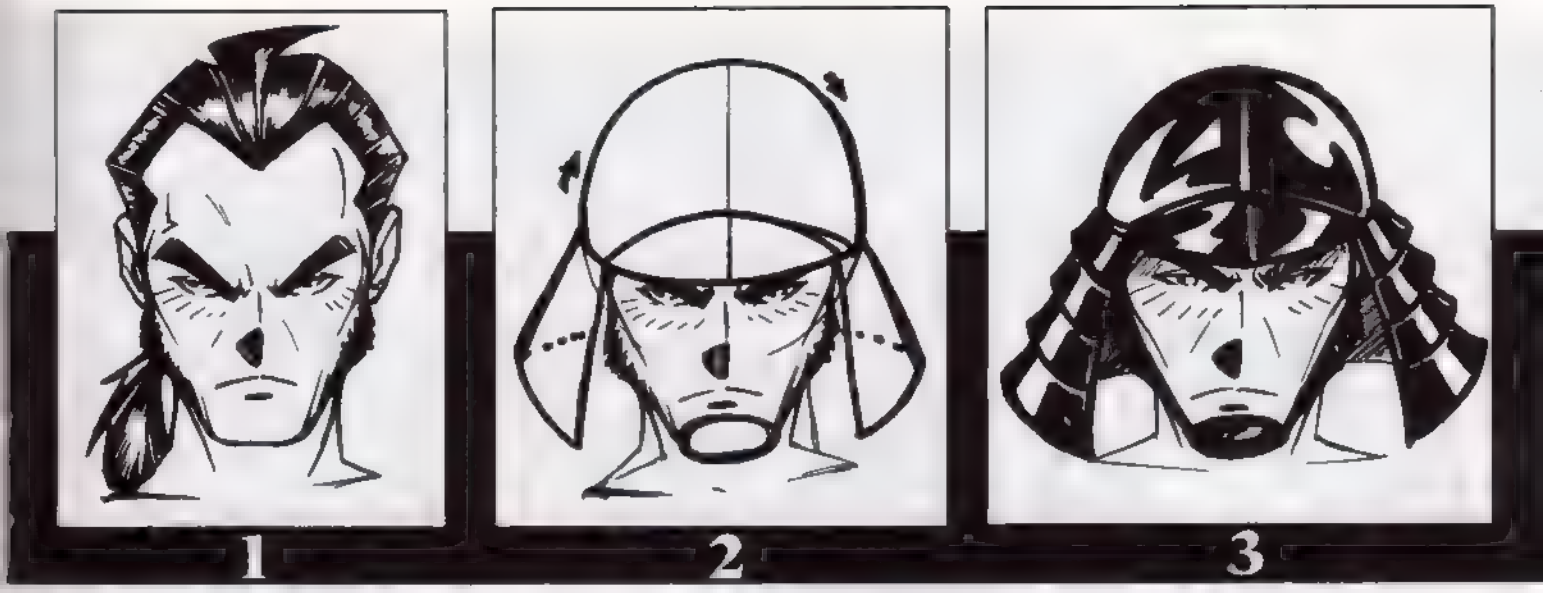
Para dibujar las técnicas de **kendo** debes comprender el equilibrio del cuerpo. Éste sencillo ejemplo te ayudará a visualizar el equilibrio del guerrero en tres movimientos de ataque.

1. Guardia. La espada es sujetada por ambas manos primero la derecha y después la izquierda, los pies deben estar separados.

2. Se levanta la espada, empujando el brazo derecho hacia arriba de la cabeza al igual que el torso que se ladea hacia la izquierda. Nota que el pie izquierdo se levanta un poco, el cinturón reacciona también al movimiento hacia la derecha.

3. El golpe, el cuerpo gira hacia su derecha, los brazos estén al frente. Los pies vuelven a la posición original pero en dirección contraria; nota que éstos mantuvieron el equilibrio de todo el cuerpo.

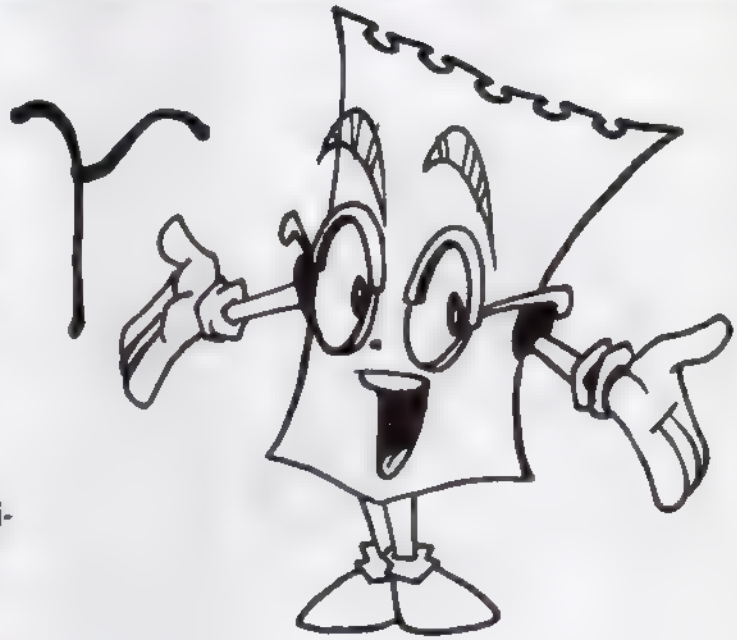




1. Para dibujar el **Yelmo** o **Men**, comienza por trazar el rostro de tu guerrero.

2. Envuelve el cráneo con un semicírculo. Sobre las cejas marca con un óvalo rombal la visera y con rectángulos sobre las sienes marca las placas de metal a manera de **Men**.

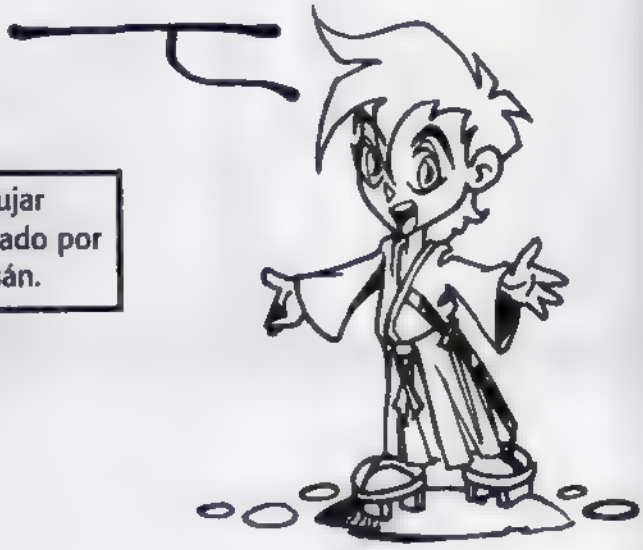
3. Este **Men** era de hierro, por lo que debes estilizarlo con brillos. Sobre el filo del casco cuelgan placas entrelazadas que protegen las sienes del guerrero, imagínalas como escamas.



De perfil, las placas entrelazadas muestran la protección ya mencionada. La visera protegía los ojos del sol.

El **Men** se estilizaba de acuerdo al rango militar, social o familiar del guerrero, habían samurai de todas clases.

1.



1. Puedes dibujar un men adornado por plumas de faisán.

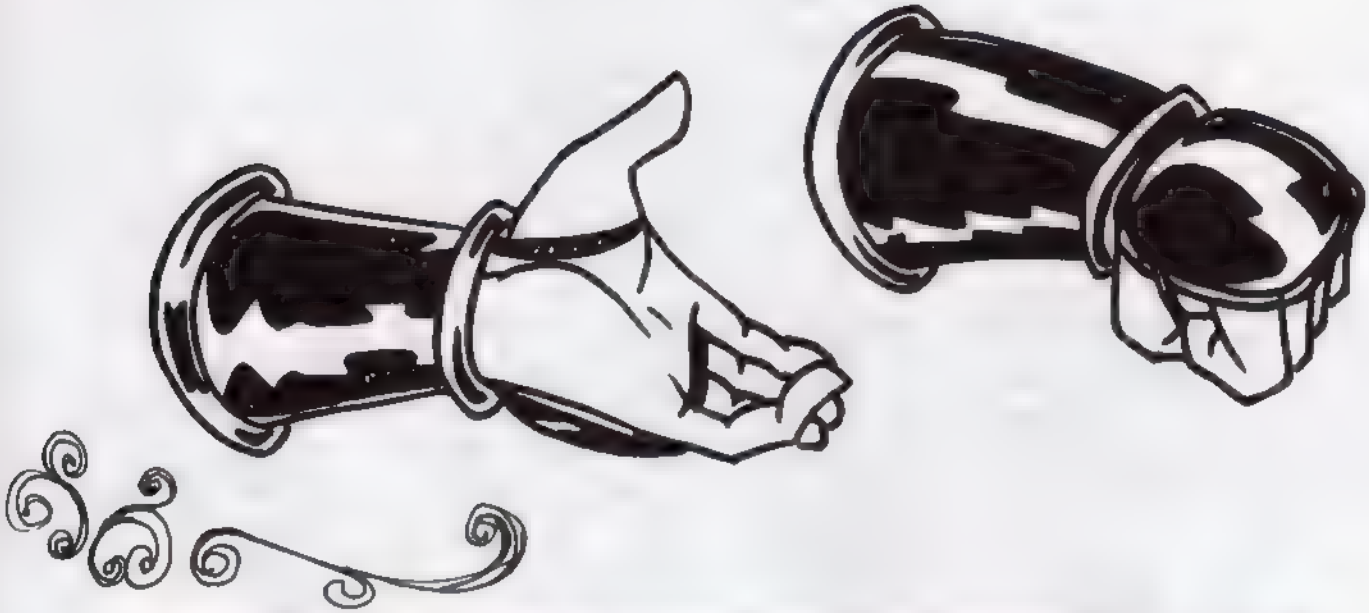
2.

El periodo momoyama trajo el empleo del metal en todas las cosas, este detalle de bronce lo puedes hacer con trazos serpenteantes, haciendo alusión al fuego.

3.

3. Los generales portaban men con mayor realce en sus detalles, este muestra las placas protectoras dobladas hacia el frente, y una careta de bronce para proteger el rostro y atemorizar al enemigo.

Recuerda que el **kote samurai** es distinto al actual de **kendo**, básicamente era un cilindro de acero que envuelve el antebrazo. Como guante se usaba una concha del mismo metal o de cuero y se sujetaba en la mano entre los dedos.



El **do** y el **tape** protegían el cuerpo del guerrero eran elaborados con diferentes materiales.

Observa que las armaduras se componen de figuras geométricas. Para dibujarlas usa óvalos para delimitar el espacio sobre un cuerpo desnudo, y rectángulos para las placas de metal

1. En este ejemplo, la armadura es de caballería, el **do** (peto) es ligero de la parte superior, mientras que el **tape** son seis placas de metal entrelazadas dispuestas de manera que permiten cabalgar libremente.

2. En este otro ejemplo, la armadura es más pesada y completa de la parte superior protegiendo por completo el pecho. El tape son solo cuatro placas entrelazadas permitiendo al guerrero correr libremente. Es una armadura para infantería.

Para dibujar un samurai con el equipo completo basta con comprender su estructura como cuerpo humano y como máquina de guerra...

1.

Traza a lápiz una figura humana base.

El guerrero no usaba kimono, usaba una camisola de manga amplia, un pantalón bombacho. Y sobre el torso un chaleco de red.

2.

Envuelve la figura con las formas geométricas que componen la armadura: óvalos y rectángulos para el **men**, un cilindro para el **do** y rectángulos arqueados para el **tape**. Protege antebrazos y pantorrillas con cilindros.

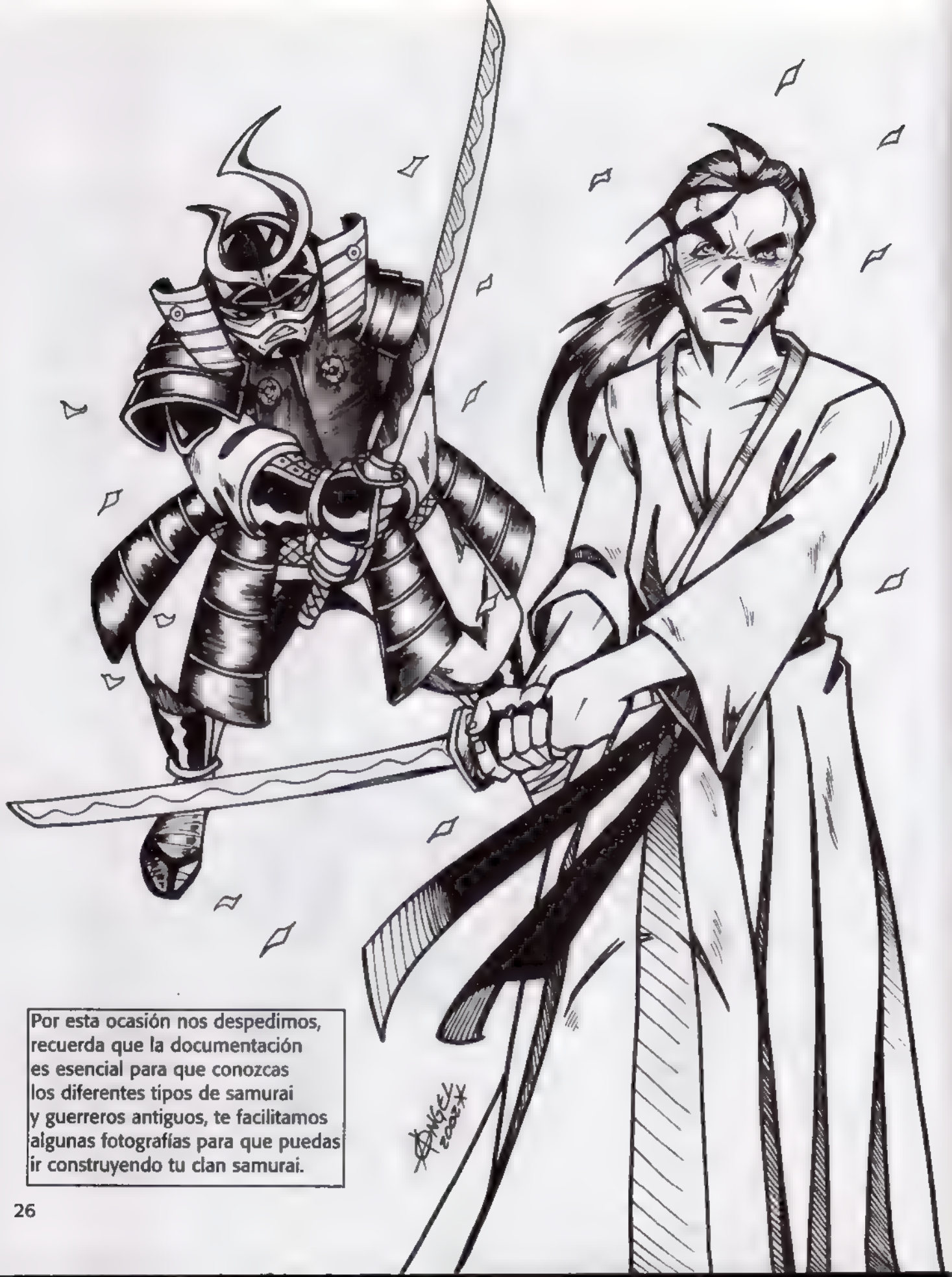
3.

Define el trazo a lápiz para enfatizar las partes de la armadura: la red que va por debajo de la armadura, los rasgos faciales del samurai, las sombras, brillos y detalles en las armas. En este caso: lanza tachibo y katana.

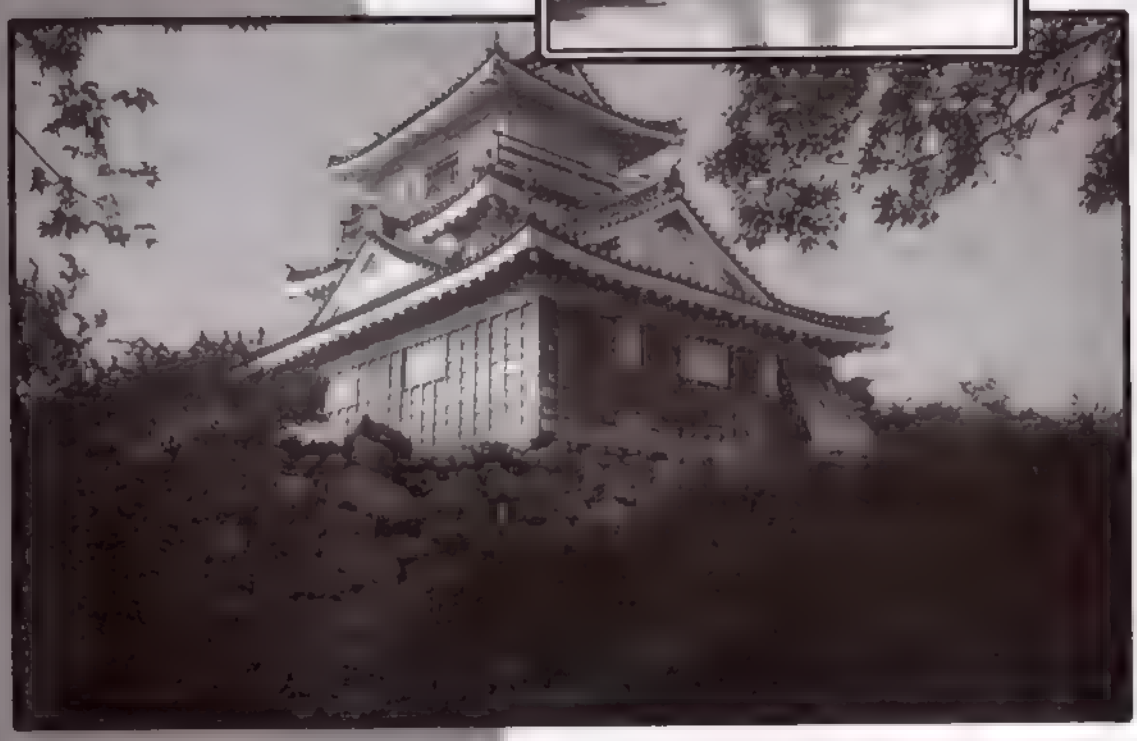
4.

Termina tu samurai con el entintado, cuida mucho los detalles utilizando estilografos de puntos delgados.

Nota: durante las batallas, los guerreros samurai cargaban en sus espaldas estandartes representativos del clan o feudo al que pertenecían.



Por esta ocasión nos despedimos, recuerda que la documentación es esencial para que conozcas los diferentes tipos de samurai y guerreros antiguos, te facilitamos algunas fotografías para que puedas ir construyendo tu clan samurai.



Samurai

No olvides experimentar con las figuras geométricas y diferentes tipos de trazos como los expuestos en ésta, tu revista DibujArte... ¡hasta la próxima!

...Y AHORA ESTIMADOS TELEVIDENTES, TENEMOS EN EXCLUSIVA A **NICOLAI BAZ**, CANDIDATO A LA PRESIDENCIA DE "CIUDAD RADIANTE", CAPITAL DEL PLANETA **KOSMOS-1**.

CCN 996 LIVE

MUCHAS GRACIAS POR LA INVITACIÓN, ESTOY LISTO PARA RESPONDER A TODAS SUS INQUIETUDES.

NICOLAI BAZ

DÍGANOS NICOLAI, ¿POR QUÉ LA GENTE DE KOSMOS-1 DEBE VOTAR POR USTED?

LA RESPUESTA ES MUY SENCILLA...

...SIMPLEMENTE PORQUE SOY NATIVO DEL PLANETA Y CONOZCO LOS PROBLEMAS POR LOS QUE ATRAVIESA NUESTRA AMADA CIUDAD RADIANTE...

CONVERSAR LIVE

...NINGUNO DE LOS DEMÁS CANDIDATOS ES NATIVO DE ESTE MUNDO, YO SÉ MEJOR QUE NADIE LO QUE QUIERE LA GENTE, Y NADIE MÁS.

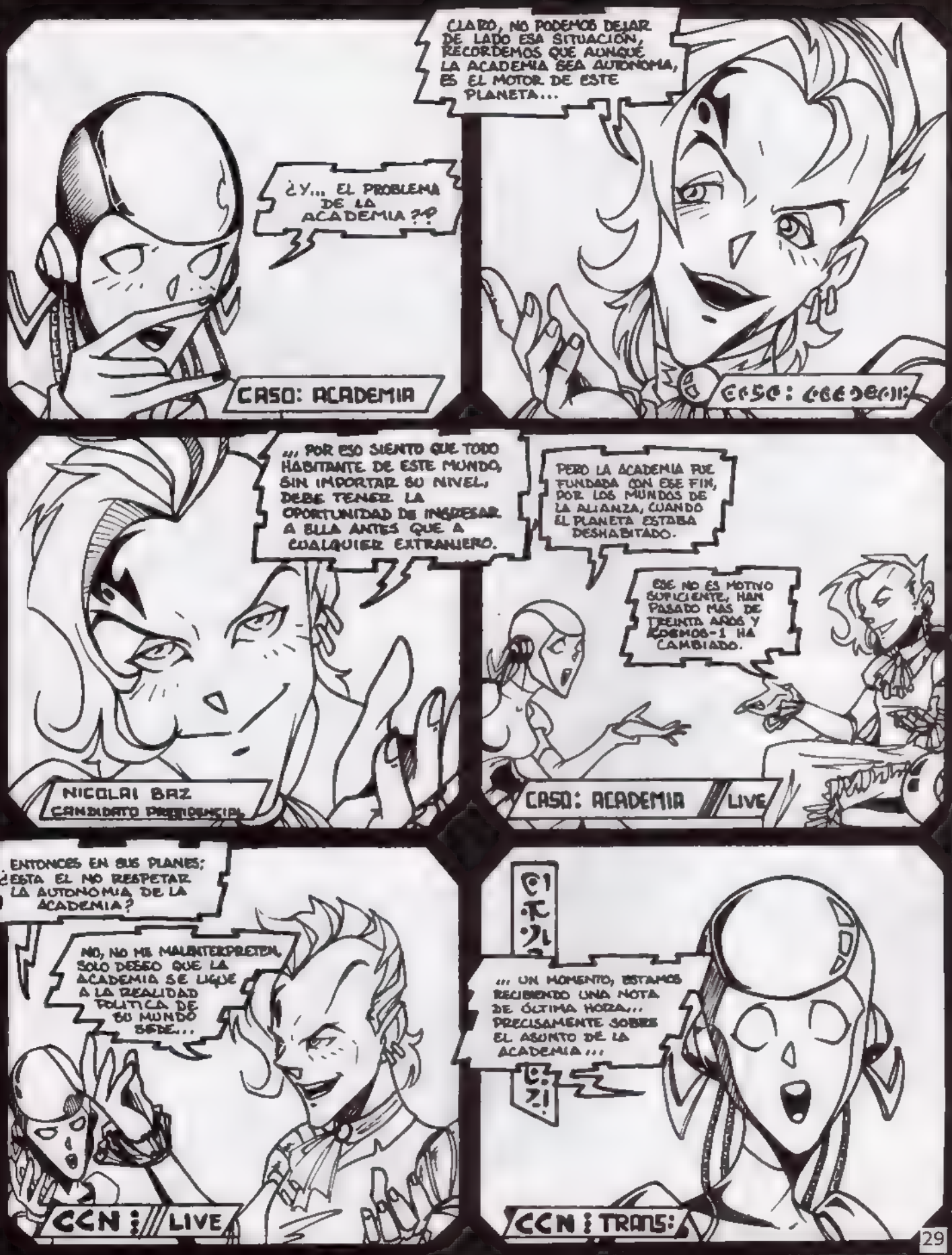
CANDIDATO A LA PRESIDENCIA KOSMOS-1

¿PODRÍA MENCIONAR ALGUNOS DE LOS PROBLEMAS QUE PIENSA SOLUCIONAR DE SER ELECTO?

DESDE LUEGO, PODRÍAMOS HABLAR DE LA AMPLIACIÓN DE LOS ESPACIOPUERTOS, QUE ABRIRÁ MÁS FUENTES DE EMPLEO Y LA PLANEACIÓN DE OTRAS CIUDADES, QUE CUBRIRÁN LAS NECESIDADES DE UNA POBLACIÓN CRECIENTE.

CCN 996 LIVE

NICOLAI BAZ


¿Y... EL PROBLEMA DE LA ACADEMIA?
CASO: ACADEMIA
CLARO, NO PODEMOS DEJAR DE LADO ESA SITUACIÓN, RECORDEMOS QUE AUNQUE LA ACADEMIA SEA AUTÓNOMA, ES EL MOTOR DE ESTE PLANETA...
CASO: ACADEMIA
... POR ESO SIENTO QUE TODO HABITANTE DE ESTE MUNDO, SIN IMPORTAR SU NIVEL, DEBE TENER LA OPORTUNIDAD DE INGRESAR A ELLA ANTES QUE A CUALQUIER EXTRANJERO.
NICOLAI BAZ
CANDIDATO PRESIDENCIAL
PERO LA ACADEMIA FUE FUNDADA CON ESE FIN, POR LOS MUNDOS DE LA ALIANZA, CUANDO EL PLANETA ESTABA DESHABITADO.
ESE NO ES MOTIVO SUFICIENTE, HAN PASADO MÁS DE TREINTA AÑOS Y ADEMÁS-1 HA CAMBIADO.
CASO: ACADEMIA // LIVE
ENTONCES EN SUS PLANES; ¿ESTÁ EL NO RESPETAR LA AUTONOMÍA DE LA ACADEMIA?
NO, NO ME MALINTERPRETEN, SOLO DESEO QUE LA ACADEMIA SE LIGUE A LA REALIDAD POLÍTICA DE SU MUNDO SEDE...
CCN // LIVE
¡!
... UN MOMENTO, ESTAMOS RECIBIENDO UNA NOTA DE ÚLTIMA HORA... PRECISAMENTE SOBRE EL ASUNTO DE LA ACADEMIA...
¿!
CCN // TRANS:

IGNACIO LORANCA Y J.C. HERNÁNDEZ (ANGEL).

ACADEMIA STELLAR

PRESENTA:

STRIKE

4ª PARTE

¡RÁPIDO, TOMEN LAS INSTALACIONES!

PRAK

¡QUÉ DEM...

¿ESTAS BIEN ZAIRA?

SI HUMANITO, PERO ESPERA A QUE...

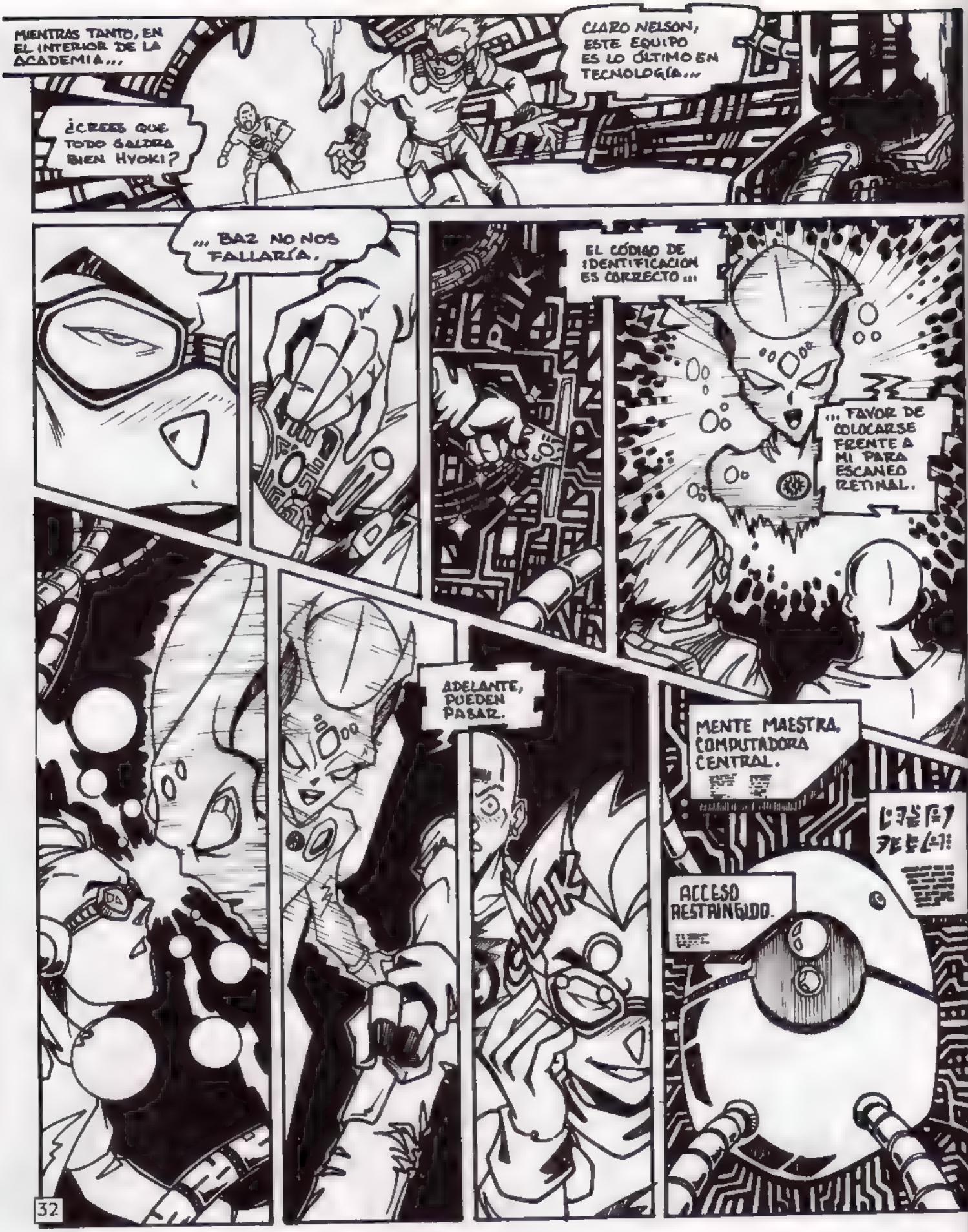
PERO MIREN QUE TENEMOS AQUI...

¡VAYA, TÚ OTRA VEZ!

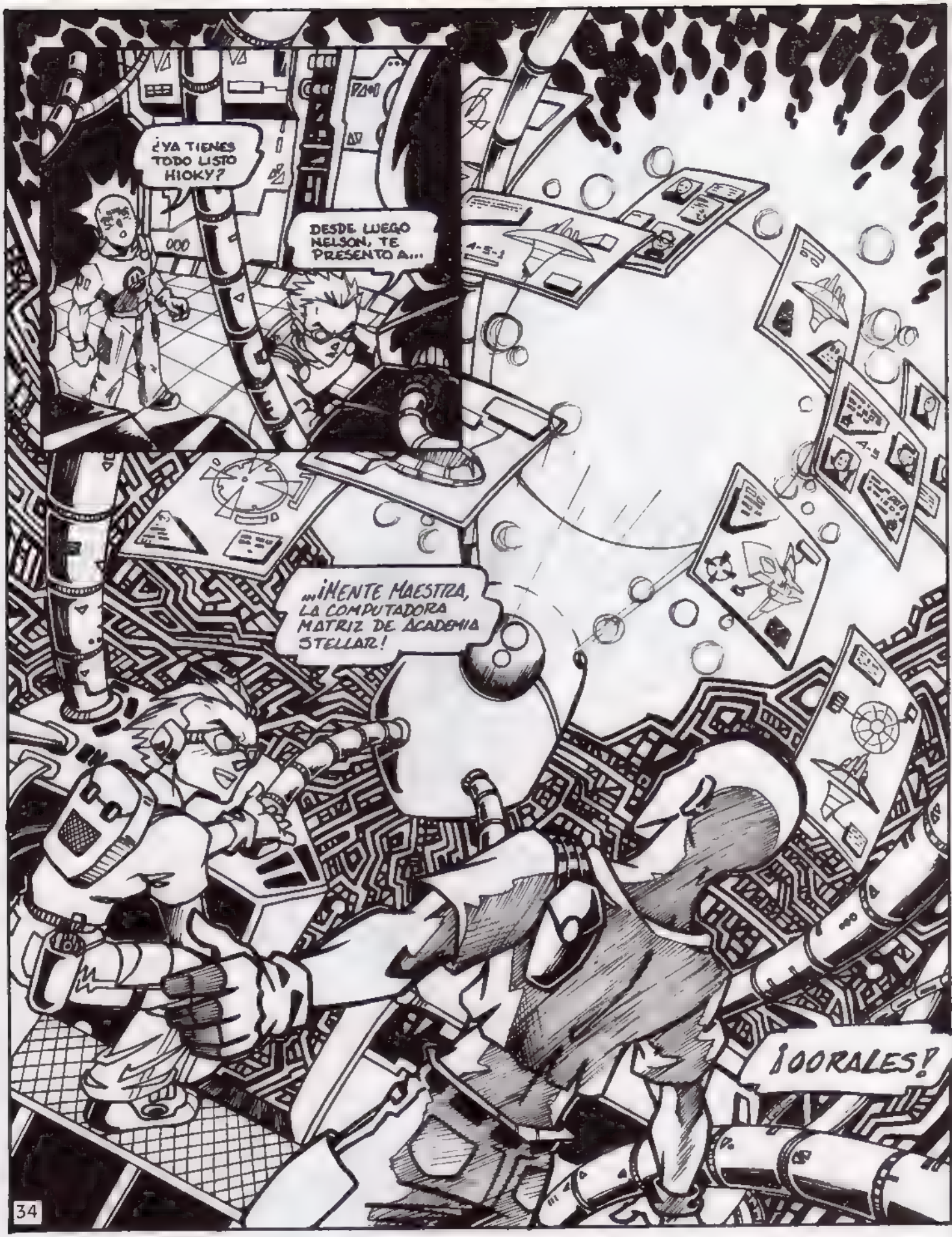
...CREO QUE SERÁS UNA MOLESTIA DIFICIL DE ERRADICAR...

...O TAL VEZ NO.

BZZZZ


MIENTRAS TANTO, EN EL INTERIOR DE LA ACADEMIA...
¿CREES QUE TODO SALDRA BIEN HYOKI?
CLARO NELSON, ESTE EQUIPO ES LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA...
... BAZ NO NOS FALLARÍA.
PLIK
EL CÓDIGO DE IDENTIFICACION ES CORRECTO...
... FAVOR DE COLOCARSE FRENTE A MI PARA ESCANEO RETINAL.
ADELANTE, PUEDEN PASAR.
CLUNK
MENTE MAESTRA, COMPUTADORA CENTRAL.
ACCESO RESTRINGIDO.

¿COMO ES QUE UN CRIMINAL COMO TÚ PRETENDE INGRESAR A ESTA INSTITUCIÓN?
ESO ES ALGO QUE NO TE INCUMBE...
BZZ
FUM
¡HAY QUE AYUDARLO, NO ESTA ARMADO!
¡CUIDADO MARIO!
YO LO AYUDARÉ...
...YO TAMPOCO ESTOY ARMADO, PERO QUISIERA VER QUE LE PUEDE HACER TU CUCHILLITO A MI PIEL...


¿YA TIENES TODO LISTO HIOKY?
DESDE LUEGO NELSON, TE PRESENTO A...
¡MENTE MAESTRA, LA COMPUTADORA MATRIZ DE ACADEMIA STELLAR!
¡ORALES!

PLAF
¡NNNGGHHH!
ME LO HUBIERAS DEJADO TIONMOR YO SOLITO PODIA.
NUNCA CAMBIARAS AMIGO.
¿VISTE QUE MARIO TAMBIÉN SALIO A DEFENDERTE?
NO NECESITO DE NADIE PARA DEFENDERME.
CUANDO LLEGUEMOS, ABORDEN UN ELEVADOR Y VAYAN TODOS A SUS HABITACIONES...
CREO QUE ESO NO SERA POSIBLE GUARDIA...
¿POR QUÉ ME CONTRADICES?
... MIS SENSORES ME INDICAN QUE M.M. HA SIDO DESCONECTADA, TODA LA ACADEMIA ESTA SIN CONTROL...
BUENO NELSON, LO LOGRAMOS, LA ACADEMIA ES NUESTRA...
CONTINUARA...

Por: Aurea D. Freniere

El Romanticismo

parte I

una respuesta a la rigidez *artística*

Seguramente ya habrás escuchado el término "romanticismo", en algún momento de tu vida; ya sea en la escuela o en alguno de esos artículos estirados que suelen traer las revistas culturales (ésas que sólo se encuentran en la antesala de tu médico familiar). ¡Y cómo no haberlo hecho! Si la palabra es usada por todos lados, especialmente para calificar gente cursi o simplemente enamorada.

Sin embargo y aunque la palabra parezca por demás obvia en su significado, nos parece necesario dar una pequeña reseña histórica del término ya que éste no sólo involucra cuestiones románticas, sino incluso tragedia y desamor (especialmente estas dos ultimas palabras).

Por si esto no fuera suficiente el vocablo "romanticismo" sostiene toda una corriente de pensamiento (no tan romántica) que fue lanzada en su época, como una arma de guerra silenciosa que se dio al nivel artístico entre las naciones oprimidas por el imperio francés y que aún, hoy en día, sobrevive permeandose en las diferentes corrientes artísticas; inclusive en el noveno arte, o sea el cómic.

Pero bueno, no nos adelantemos tanto y vayámonos por partes.

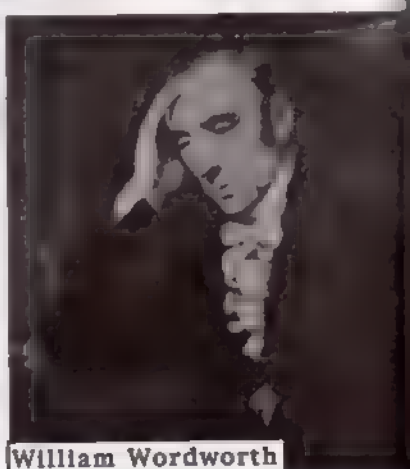
El Romanticismo: Una Guerra sin Fusil

El romanticismo fue un movimiento literario y artístico que nació aproximadamente a finales del siglo XVIII y duró hasta mediados del siglo XIX. Fue creado como una contraparte a la razón, la ciencia, la autoridad, la tradición, el orden y la disciplina; elementos sociales que convulsionaban y castraban a la civilización occidental de esa época.

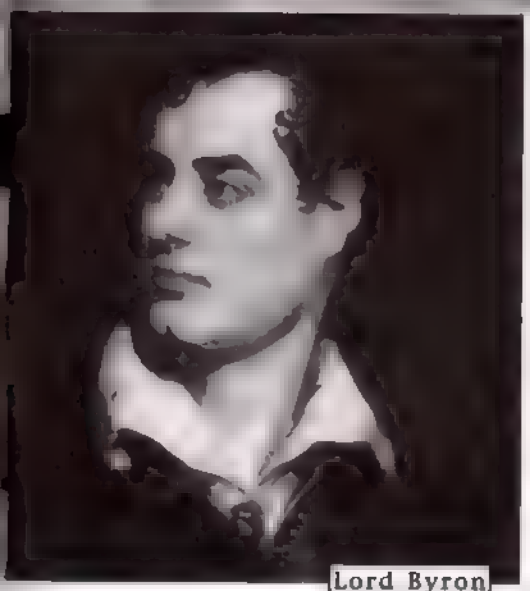
Esta corriente tuvo sus orígenes en los territorios de los países de Alemania e Inglaterra; donde filosofías tales como el Sturm und drang (tormenta y tensión) y pensadores como William Wordsworth y Samuel Taylor Coleridge ayudaron enormemente para que el recién nacido movimiento se expandiera a lo largo de toda Europa en los años subsecuentes.

El Sturm und drang (tormenta y tensión) tuvo entre sus principales representantes a Goethe y a Schiller, quienes defendían la libertad para crear por sobre las reglas establecidas por las que el arte (para esa época) estaba regido. Mientras, por su parte, Wordsworth y Coleridge hacían su trabajo no como pensadores, sino como escritores, pues se dedicaron a publicar diversos trabajos entre los que se encontraba una colección de poemas llamada "Lyrical Ballads" (Baladas líricas), que se dividía en dos partes: en poesía con un lenguaje común y en poesía sobrenatural, que utilizaba palabras más rebuscadas (es decir más cultas).

En pocas palabras estos dos escritores prácticamente sentaron las bases del romanticismo literario inglés de donde partirían más tarde los demás escritores como Lord Byron y Percy Bysshe Shelley entre otros.



William Wordworth



Lord Byron

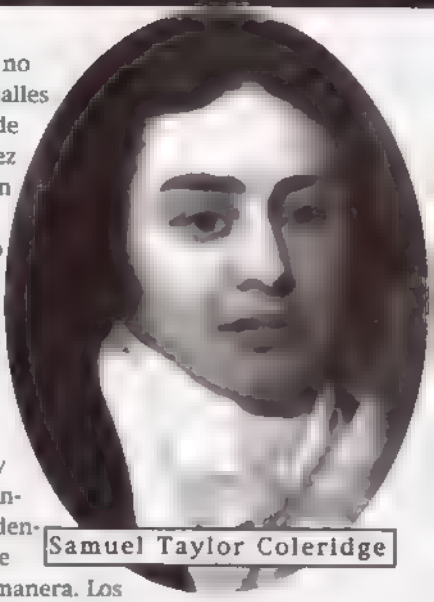
Pero este movimiento no sólo era una protesta en contra de los convencionalismos del arte, sino también una declaración silenciosa de guerra por parte de los ingleses y los alemanes contra el imperio Francés, que en esa época dominaba más de la mitad de Europa, tanto políticamente hablando como artísticamente. Ustedes se preguntarán hasta este punto del artículo "¿Pero que hay de malo con Francia y su cultura?" ¡Ah...! y ahí esta el meollo del asunto pues la cosa entre el país de los galos y el mundo estaba así: Francia era un imperio político que se estaba universalizando de manera impresionante, pero la nación gala no era lo único que se estaba convirtiendo en el pan de cada día de todos los conquistados, sino también el arte (en todas sus presentaciones), puesto que Francia, al ir agregando nuevos territorios iba imponiendo, junto con las políticas de gobierno, su cultura y su arte, por lo que a finales del siglo XVIII TODO mundo hablaba de lo que les gustaba a los franchutes; lo cual (y no me lo podrán negar) era bastante aburrido.

Percy Bysshe Shelley

Como se podrán imaginar por toda la situación que les acabo de plantear, todos aquellos subyugados estaban ya hasta la coronilla de los franceses y sus bagettes, y fue en ese estado de hartazgo que el romanticismo apareció.

Como consecuencia y por todo este trasfondo cultural y social, la principal inspiración para el género eran los elementos locales, es decir: en vez de glorificar al imperio francés y a sus costumbres en cada una de sus formas artísticas, el autor tomaba elementos de su propia nación.

Así tenemos que el irlandés (por ejemplo) ya no pintaba al palacio de Versalles o escribía sobre la gloria de los Louises, sino que en vez de eso pintaba campos con tréboles y escribía sobre hadas y gnomos; e incluso en este proceso nuevo de creación literaria se revivieron algunas lenguas olvidadas tales como: El irlandés, galés, bretón, provenzal, checo, etc.



Samuel Taylor Coleridge

Pero no sólo la literatura y la pintura se vieron influenciadas por esta nueva tendencia. Así mismo la música se vio afectada de la misma manera. Los compositores ya no se apegaban a los estrictos movimientos de las sinfonías sino que componían piezas que expresaban sus propios sentimientos y emociones. En sí de lo que se trataba era de ser más personales, de hacer simplemente lo que quieres de la manera que lo desees; cosa que por supuesto toda la gente estuvo más que encantada con la idea, sobre todo los sufridos morbidos, que se la pasaban la mayor parte del tiempo reprimidos, tratando de encajar en una sociedad muy conservadora que no los dejaba expresarse a gusto. Así con esta nueva libertad de creación, los artistas se dedicaron a crear obras que glorificaran a su patria, unas veces idealizando (cosa importantísima para los seguidores de este estilo) y otras contando tragedias y cosas mórbidas acerca de ellas.

Como verán no todo en el romanticismo era o es rosita. De hecho la palabra "romanticismo" en su más puro significado se refiere a lo trágico, al sufrimiento, y en muchos trabajos artísticos producidos en ese entonces se podía ver esta inclinación hacia la desdicha y la amargura (por no decir que éstas eran la principal fuente de inspiración...). Y bueno, después de todo, esto tampoco es raro pues el amor es doloroso ¿no?

Y mientras que una parte de la población había encontrado el remedio para la represion, otros estaban que trinaban del puruito coraje y esos eran (¡adivinaron!) los conservadores, para quienes todo tenía que ser como según ellos Dios mandaba: lleno de reglas y restricciones. Sin embargo por más que le hicieron los conservadores no pudieron detener este movimiento que, como les platicábamos al principio del artículo, se ha perpetuado hasta nuestros días, donde lo podemos encontrar incluso en el cómic.

La Fundación del en México al

parte I

Los últimos años dorados para el desarrollo del cómic (o historieta) en nuestro país son, sin lugar a dudas, los comienzos para lo que hoy en día conocemos. En el transcurso de estas décadas han aparecido convenciones, fanzines, tiendas y nuevos aficionados desplazando a todo lo que existe y conservando varios rasgos de tiempos pasados.

Actualmente, es difícil de creer que todo lo que existe dentro del medio comiquero se empezó a desarrollar en los últimos 7 años y que sería uno de los impulsos más fuertes para nuestra situación actual.
Así que mejor analicemos este desarrollo año por año empezando con los 80s.

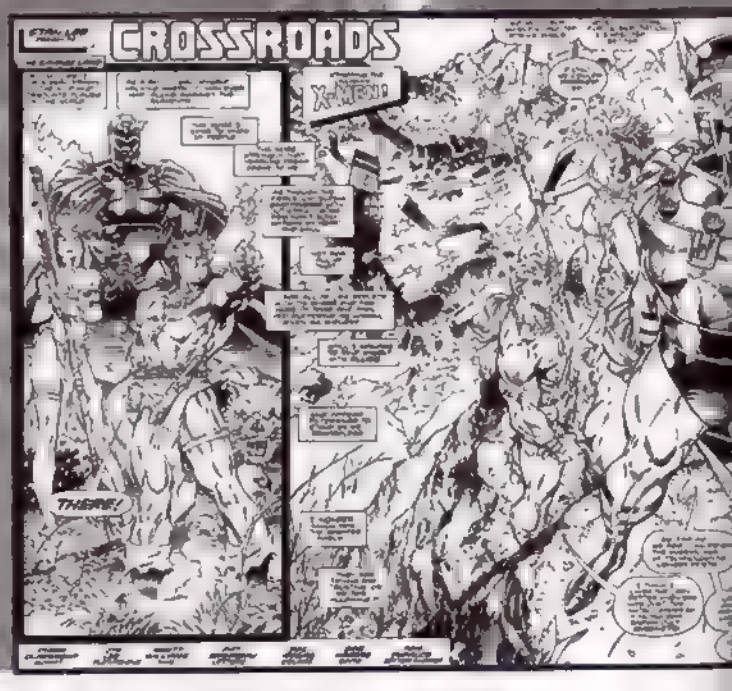
1980: Este año fue calificado por muchos como el que marcó el fin de la época dorada de la historieta nacional y la entrada en escena de la llamada generación perdida, la cual es objeto de todo tipo de bromas y segregación por leer cómics, creando el mito de que leer cómics es sólo para nerds, parias y desajustados sociales.

1981-1982: Como ya es costumbre nos llega una devaluación económica de fin de sexenio, y como todo, los cómics suben de precio creando una pequeña dificultad para poder importar los mismos. Para estos momentos el cómic en inglés ya tenía un buen número de seguidores, los cuales al encontrar escasez de sus títulos empiezan a comprar a los llamados maleteros y fayuqueros. Personas que raras veces habían tenido contacto con una historieta, pero olieron la oportunidad de involucrarse en este pequeño pero prometedor negocio.

1985: Un año marcado por la tragedia. La ciudad de México es sacudida por un temremoto de alcances insospechados. Editorial Novaro, la editorial líder en nuestro país, desaparece llevándose consigo un gran foro para los artistas mexicanos de calidad y la oportunidad de poder disfrutar los cómics norteamericanos en español, porque muy pocas personas leían cómics en inglés y la gran mayoría del público estaba acostumbrado a coleccionar obras creadas por talento mexicano.

1986: Comienza a aparecer una nueva generación de aficionados, los cuales al verse privados de sus cómics, empiezan el éxodo a los Sanborns semana tras semana para poder satisfacer su afición. Pasando penurias por el "excelente" trato dado a los cómics en dichas tiendas, poco a poco fueron desarrollando técnicas más efectivas para poder obtener el ejemplar en mejores condiciones y poder quitar ese ente mutante llamado etiqueta.

1988: El año del renacimiento. Después de casi 3 años de oscurantismo en los que los aficionados sólo tenían 2 opciones (o aprendes inglés o no puedes leer comic, aunque esto no creó mayores conflictos porque hubo muchos que al no saber inglés se guiaban por los dibujitos) aparece Grupo Editorial Vid y llega a ocupar el lugar que tuvo Novaro. Tuvieron que pasar algunos años para que llenara totalmente este hueco, pero lo importante es que ya otra vez existían en español. Batman y Superman, logrando así recuperar parte del público que se llegó a perder en esas épocas oscuras. Todas aquellas hordas de fans que ya era tradición encontrar en los Sanborns, no tomaron en cuenta a Vid que



Fenómeno COMIC fin de Siglo

Por Rodrigo Alvarez y David Alexanderson.

sólo ofrecía dos títulos. Este grupo de aficionados que devoraban todas las obras de Marvel Cómics y otros títulos pertenecientes a DC Comics, no creían que valiera la pena tener en su colección publicaciones de Vid.

1989: Poco a poco el gusto por leer historietas se va difundiendo, logrando tener más adeptos, los cuales empiezen a involucrarse o engancharse a tal grado que comienza a formarse un estrato social minoritario Comienzan a propagarse las leyendas urbanas: Al otro lado del Río Bravo no es pecado social leer cómics y que hay eventos dedicados a reunir fans y tiendas en un solo techo con el unico fin de divertirse Digase, las convenciones.

1990: Nuestro país va recuperándose lentamente de aquella crisis económica, gracias a aquel "heroe de leyenda" o séase Nuestro presidente eterno, si, el de las orejitas Aquel hombre el cual nos hizo tener la idea por unos instantes que éramos una nación del primer mundo, con una economía capaz de dar a sus individuos un poder adquisitivo suficiente para hasta comprar cómics.

Y es así como los pioneros de principios de los 80s van entrando a las universidades y se van despegando de su gusto por leer cómic, dejando su lugar para una generación de adolescentes sedientos en gastar sus domingos en historietas.

1991-1992: Estos años vieron nacer a las primeras tiendas de cómics y también testigos de las guerras de los tianguis. Sí, para estos años se compraban cómics hasta en el tianguis. De este modo estos modestos maleteros de los 80's, se convertirán en todos unos empresarios recogiendo el fruto de todas esas noches en vela por temor a la aduana y hacienda

1993: El año de la cúspide a costa de la vida de Superman. Este suceso tuvo repercusiones a nivel mundial, logrando incrementar las ventas hasta en un 300%, y por si fuera poco, en un pequeño instante todos aquellos que leyeron la historia fueron los gurús en sus escuelas relatando como había fallecido el hombre de acero. Al mismo tiempo el público se dio cuenta de que no todo en la vida eran los cómics, también había tarjetas de superhéroes, llegaron las deportivas, y cada cual adoptó un nuevo objeto de colección. Ahora todos jugaban a la bolsa

Ese soy yo en la esquina
Ese soy yo en la fama
Perdiendo mi religión
Tratando de aguantarte
el paso
Y no sé si pueda hacerlo
REM

de valores tomando como base las afamadas revistas de cotización en donde podías revisar el costo de tus tarjetas, sin poder equivocarte, y logrando una transacción equitativa

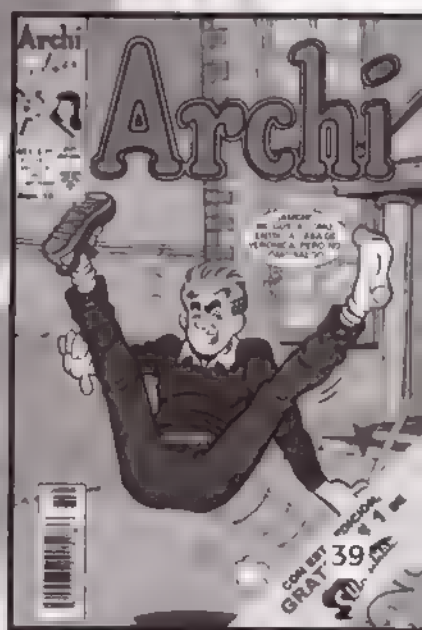
1994: Fue uno de los años más importantes, puesto que en el se empezaron a formar las convenciones. Cuenta la leyenda que todo empezó en la ENEP Aragón, que fue el primer testigo en México de un evento como lo es una convención de cómics A este evento asistieron tiendas que empezaban a formar el medio comiquero. En este mismo año aparece la Conque, convención que actualmente era considerada una de las mejores, teniendo en su primera edición una respuesta favorable del publico.

Los fanzines entran al juego, empezando a crear una difusión un poco más real del cómic y su ambiente, La fiebre por las tarjetas va muriendo y con ella van desapareciendo varios fans que en realidad no leían cómic, sino que eran consumidores nuevos de memorabilia.

Y como ya es costumbre, íbamos a sufrir otra devaluación económica de alcances asombrosos, logrando que los fans fueran más selectivos, porque con lo que antes compraban 3 cómics, para ese entonces sólo podían comprar 1. Esto mermó de una manera fuerte a la industria y varias cabezas comenzaron a rodar.

A finales de este año la animación japonesa empieza a despertar la atención de unos cuantos, los cuales tambien fueron tachados socialmente. Cabe destacar que todos estos eran igualmente tachados por todo el mundo, ¿el pecado? : Les gustaba leer cómics...

Esta historia continuará en el siguiente número.



¡Al fin!

¡Lo que DibujArte estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Para mayor información busca en: www.clubconexionmanga.com

Cupón de suscripción de DibujArte

SEMESTRAL $100.00 6 Revistas **ANUAL $200.00** 12 Revistas

Números atrasados (*menos el No. 1*)- $15.oo (incluye envío) Número 1-$25.oo (incluye envío)

Atención al suscriptor : 55 41 00 06

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato

Solo tienes que hacer el depósito a nombre de Juan Antonio Flores V. a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

Hentai PARA PRINCIPIANTES

Por LOBO

Muchos deben pensar que, debido a la popularidad del hentai, deben ser cientos los mangakas que deciden dibujar manga erótico para tener el éxito asegurado. Pero la realidad es que no importa si dibuja hentai, shojo o shonen, para un mangaka, obtener fama y fortuna es algo muy difícil y sólo algunos dibujantes hentai han logrado reconocimiento mundial.
A continuación presentamos a algunos, quizá para muchos no sean los mejores, pero aun así sus trabajos son los más reconocidos.

Satoshi Urushihara

Este ilustrador es la prueba clara de que el hentai no sólo es chavas en "cueros". Sus ilustraciones muestran gran calidad gráfica y es de los pocos dibujantes que cuidan tanto los personajes como el fondo a la hora de realizar una ilustración. Aunque sus mangas como Lemnear y Plastic Little no son precisamente hentai, no carecen de ese toque erótico que Urushihara sabe dar a sus personajes femeninos. En el terreno del anime hentai, el trabajo de Urushihara es poco conocido —el anime de Plastic Little no cuenta, ya que no es hentai—; sólo se conoce por estas tierras un anime con el título español de Espías en la Oscuridad, cuyo tema central son los monstruos lujuriosos y chicas en cueros al por mayor.

Itoyoko

La obra más reconocida de este autor es el manga de Dragon Pink (que serviría de base para el anime del mismo nombre). Este manga puede encontrarse en su versión española y ciertamente es lo mejor de un autor cuyo trabajo, sin ser la octava maravilla, es bastante aceptable, además de que da forma a una de las heroínas hentai más queridas, la masoquista gata-esclava Pink. Menos conocido (y de menor calidad gráfica) es su manga "Leche Explosiva" —que también nos llega vía España—, en el que la historia de una pobre estudiante convertida en sirvienta-esclava de una mujer lujuriosa, es el simple pretexto para que Itoyoko muestre una serie de escenas bastante subidas de tono.

Yu Asagiri

El hentai no sólo es exclusivo para hombres y esta autora lo demuestra con su manga Midnight Panther, en donde Asagari nos muestra su habilidad para dibujar mujeres hermosas y una atmósfera erótica más cercana a las ilustraciones shojo que a las hentai. La historia se centra en tres asesinas a sueldo cuyas aventuras se desenvuelven en un mundo de magia y espada. El único punto en contra que podrían poner los otakus-hentai, es la completa ausencia de "escenas fuertes", ya que Asagiri nunca dibuja actos sexuales explícitos, dejando la acción en mera insinuación. En definitiva, Yu Asagiri y su obra sólo son para aquellos que buscan algo más que sólo "acostones" en un manga hentai.

Kondom

En este autor puede aplicarse la frase "nadie es profeta en su tierra". Kondom con una sola obra se ha convertido en uno de los autores hentai más populares en España y sobre todo en EE.UU., popularidad que no ha alcanzado en su natal Japón. Su manga Bondage Fairies narra la relación de dos hadas sadomasoquistas; Pamila (la "ama") y Pfil (de aspecto inocente y bastante sumisa) y sus aventuras en un bosque donde sólo parecen habitar insectos pervertidos. A través de las diferentes sagas de esta historia se nota la evolución gráfica de Kondom a la par de que sus historias, al principio divertidas, después se vuelven más violentas y crudas (sólo para amantes del hentai más fuerte). La obra de Kondom ha sido tan bien recibida en Estados Unidos que incluso las últimas aventuras de Pfil y Pamila fueron hechas por Kondom (sin censura) para su venta directa en aquel mercado de Norteamérica.

De todo un poco

Por supuesto que la cantidad de autores hentai es increíble, y U-Jin es uno de los más conocidos, tanto así que hasta los otakus que no gustan del hentai conocen su obra. Por otro lado, existen autores que por el grado de erotismo que dan a sus dibujos son considerados hentai, tal es el caso de Masakatsu Katsura, el cual sólo tiene una obra hentai llamada "M", bastante tranquila.

Autores como Utatane (Countdown), Mashumaro Juubaori (Obice of Submision) o Makoto Fujisaki (Caliente Nagi) son definitivamente creadores no sólo para lectores maduros, sino para personas con amplio criterio.

Por último, fuera de la polémica de si los autores hentai son o no una "bola de pervertidos", debería reconocerse que la mayoría de ellos muestran formas originales de presentar el erotismo, amén de la cultura erótica que hay en Japón, algo de lo que carecen muchos países occidentales.

Esto ha tratado de ser un recorrido relámpago sobre el mundo del anime y manga hentai. Sé que a muchos lectores no les gusta este tema, pero seamos justos con los que sí son amantes del hentai y que a través de sus cartas solicitaban más datos sobre este material.

En el próximo número comenzaremos a analizar la forma en que los temas de terror y sobrenaturales son tratados en el anime y manga. Veremos desde historias románticas de vampiros, como Princesa Vampiro Miyu, a salvajes historias de demonios, como Devilman.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

D.R:
Dragon Pink, Leche Explosiva © Itoyoko
Caliente Nagi © Makoto Fujisaki
Ogenki Clinic © Haruka Inui
Midnight Panther © Yu Asarigi
Plastic Little © Satoshi Urishihara

¿TE GUSTARÍA APRENDER A DIBUJAR?

Ven con nosotros y aprende en poco tiempo

DIBUJO DE COMIC, HISTORIETAS O PUBLICITARIO

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO PUBLICITARIO, DE HISTORIETA, GRÁFICO Y POR COMPUTADORA.

VISITANOS EN: COLÓN 1 DESP. 36
COL. CENTRO (ATRÁS DEL METRO HIDALGO)
ENTRE EL CINEMEX REAL Y ALAMEDA CENTRAL TEL: 5512-6389 Y 5512-0623

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PRESENTA ESTE CARTEL Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

DIBUJARTE # 0
PRIMERA EDICION

DIBUJARTE # 4

DIBUJARTE # 8

CONTENIDO:

- CLASES DE DIBUJO
- DESARROLLO DE GUIONES
- FONDOS
- ELABORA TU PROPIO COMIC
- UTENSILIOS
- ENTREVISTAS A ARTISTAS Y COMIQUEROS
- ARTICULOS DE INTERES
- HISTORIETA
- Y MUCHO MAS

DIBUJARTE # 1

DIBUJARTE # 5

DIBUJARTE # 9

LA REVISTA QUE TE ENSEÑA A DIBUJAR

DIBUJARTE # 2

DIBUJARTE # 6

DIBUJARTE # 10

TAMBIEN PUEDES BUSCAR NUESTRA EDICION PARA LOS PEQUEÑOS PRINCIPIANTES

DIBUJARTE KIDS

DIBUJARTE # 3

DIBUJARTE # 7

PIDELA YA SOLO CUESTA $10. PESOS

DibujArte

BUSCALA EN PUESTOS DE REVISTAS